HOOG Spel

1e Jaargang - Nummer 5 - ƒ 7,95 / BFR 159

EUROPESE PRIMEUR:
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE



SPELSOFTWARE VOOR:
- AMIGA
- ATARI ST
- C 64
- MS-DOS
- MSX
- NINTENDO
- LYNX
- SEGA

HEROQUEST - SONIC THE HEDGEHOG - JETFIGHTER 2 - HEART OF CHINA - 3D CONSTRUCTION KIT

COLOFON

Hoog Spel is een uitgave van Rangeela BV

Hoofdredacteur:
Max Barber

Redactie adres:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax 020-6120053
Tel. 020-6756888 (bereikbaar dinsdag t/m vrijdag 10.00 - 12.00 en 13.00 - 15.00 uur)

Secretariaat:
Ludmilla de Kromme

Redactie computerspellen:
Helen Balens, George Drubbel, Harry d'Emme, Karin de Graaff, Steven Groot, Edward Helven, Bas Jansen, Wouter Klootwijk, Ghlen Livid, Mithrandir, Annet Niterink, Peter Nouzo, Robert K. Reurslag, Jan-Willem van Riet, Mart Wills

Redactie bordspellen:
Michael Bruinsma, Anthony Verhulst

Correspondenten Engeland:
Kati Hamza, Gordon Houghton

Correspondent U.S.A.:
Marshal M. Rosenthal

Vormgeving & opmaak:
Fonts + Files BV, Haarlem

Lithografie:
Folitho, Haarlem

Druk:
Senefelder Misset, Doetinchem

Illustraties en cartoons:
Eddie Aarts, Fonts + Files BV, Haarlem

Advertentie-exploitatie:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Faxnr. 020-6120053

Abonnementen:
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland *f* 69,00
België: Bfr. 1375

Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden ingediend bij:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

Verspreiding:
Betapress, Gilze

Verschijning:
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

Toezenden materiaal:
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is om na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld. De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender. Terugzending van materiaal zal alleen plaatsvinden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retour-enveloppe is bijgesloten.

Voorpagina: Leisure Suit Larry 5 (Sierra)

VAN DE EINDREDACTIE

Eindelijk weer eens een lange hete zomer, veel tijd aan het strand doorgebracht zeker? Of toch nog achter de computer gezeten?

Hier bij Hoog Spel is het ook een zeer hete (geen air-conditioning) maar vooral uiterst drukke zomer geweest. U dacht toch niet echt dat we die paar maanden ongebruikt zouden laten?

Eerst natuurlijk dat kantoor verven - u had zeker wel door dat die foto niet geheel conform de werkelijkheid was? - en wat dacht u van al dat gereis in Amerika? We hebben ons daar uitstekend vermaakt en zeker veel bereikt, Beta-tester voor Lucasfilm Games is niet niks (zie ook het verhaal over ons bezoek). En dan natuurlijk die verrassende mededeling dat adventures van Lucasfilm Games in het Nederlands vertaald zullen worden, te beginnen met *Secret of Monkey Island.*

Het bezoek dat we aan Sierra brachten heeft eveneens het nodige opgeleverd, zoals bijvoorbeeld de voorpagina van deze Hoog Spel; een Europese primeur! Zo ziet de nieuwe *Leisure Suit Larry* eruit, fraai nietwaar?
Niet alleen hebben we een hoop nieuwe programma's gezien (u moest eens weten wat u nog te wachten staat; zie ook het verhaal over ons bezoek) maar eindelijk hebben we met eigen ogen kunnen zien hoe gedreven iedereen bij Sierra is. Ook het professionalisme waarmee gewerkt wordt is hartverwarmend, wat trouwens ook geldt voor Lucasfilm Games.

Iets wat steeds meer tot me door begint te dringen is de investeringen die dit soort bedrijven doen om steeds betere spellen te kunnen maken. Zoals reeds eerder vermeldt, kostte *King's Quest V* ongeveer drie miljoen gulden, een gigantisch bedrag voor een spel. Maar wanneer je ziet, zoals wij dat gezien hebben, wat er allemaal voor nodig is om een spel te maken tot wat het is, dan sta je niet meer zo raar te kijken. Hoewel ik vaak tekeer gegaan ben tegen de hoge prijzen van de Sierra spellen, begrijp ik nu wat beter waar die prijs vandaan komt. Ik vind de Sierra spellen nog steeds duur, maar laten we wel wezen, een avondje uit kost net zoveel, zo niet meer en duurt beduidend korter dan het uitspelen van bijvoorbeeld *Larry V.*

Een andere ontwikkeling waar ik persoonlijk zeer van onder de indruk ben is het CD-ROM gebeuren, in welke vorm dan ook. Of dat nu de MS-DOS CD-ROM is, het Sony Play Station, het CD-I van Philips of Commodore's CDTV, wanneer je eenmaal begint door te krijgen wat met deze nieuwe technologie mogelijk is dan begint het bij mij in de mondhoeken ietwat vochtig te worden. Een voorproefje daarvan kregen we bij Sierra, gelukkig is het nog allemaal niet zover anders had ik terstond mijn bankrekening geplunderd om zoiets aan te schaffen. We zullen ook hieraan in de toekomst meer aandacht gaan besteden. In ieder geval heb ik om de CD-ROM speler op kantoor te testen al een CD gekocht met meer dan 10.000 programma's erop (gecomprimeerd, in totaal meer dan één Gigabyte aan software!). Ook de Commodore CDTV speler hebben we nu met de nodige software. In een van de volgende Hoog Spellen meer over deze nieuwe ontwikkelingen.

Spelcomputers worden volwassen, de Sega Mega Drive heeft enkele waanzinnig mooie spellen zoals *Sonic the Hedgehog* en *Star Control*, terwijl voor het Nintendo Entertainment System nu eindelijk adventures zoals *King's Quest* beschikbaar komen. Of we die ooit in Nederland zullen zien is niet bekend, terwijl over een eventuele Nederlandse versie helemaal niet gesproken wordt. Waarom niet eigenlijk, kan daar iemand antwoord op geven?
Het Super NES heeft eindelijk ook de arena betreden, eerlijk gezegd waren de spellen die we op de CES zagen, afgezien van het bijgeleverde Super Mario 4 weinig indrukwekkend. Maar we moeten realistisch zijn, het heeft meer dan een jaar geduurd voordat de kwaliteit van *Sonic* op de Mega Drive mogelijk was. Het is en blijft een kwestie van programmeurs die ervaring opdoen.

Hopelijk heeft u iets opgemerkt toen u deze Hoog Spel aanschafte of van de deurmat oprapte. We zijn groter gegroeid; Hoog Spel heeft nu het zogenaamde A4 formaat wat effectief betekent meer ruimte en dus meer informatie. En wanneer u deze Hoog Spel doorbladert ziet u een aantal nieuwigheden. Zo ben ik overstag gegaan door alle brieven die pleitten voor meer pagina's voor Ghlen Livid. Nog geen vier, daar is nog even geen ruimte voor maar in ieder geval drie. En zoals u merkt heeft ook Stikkie zich niet onbetuigd gelaten, uit zijn woede over Ghlen is een aardige pagina ontsproten.

Ook verwelkomen we onze buitenlandse correspondenten zoals Kati Hamza, Gordon Houghton en Marshal M. Rosenthal. Kati en Gordon zijn gespecialiseerd op het gebied van war-games en zeer complexe simulaties, een speltraditie die in Nederland en België nu pas begint te groeien. Marshal wordt in Amerika beschouwd als dé expert op het gebied van spelcomputers. Hij werkt mee aan de gezaghebbende bladen in Amerika en wij hopen uit zijn gigantische kennis veel te kunnen putten. In deze Hoog Spel een van Marshal's stokpaardjes, de overweldigende invloed van Nintendo. Wist u dat in Amerika het spelen van spellen op een spelcomputer "nintendo'en"genoemd wordt?

Een compleet nieuw fenomeen - alhoewel in eerdere Hoog Spellen we er ook al wat aandacht aan besteed hebben - zijn de bordspellen. Bijna alle redactieleden zijn fanatieke bordspellen-spelers en wij zijn ervan overtuigd dat ook u daar best interesse in heeft. Alleen, wie kent spellen als *1835, HeroQuest, Civilization, Dune, Scotland Yard* of *Shark?* Er is meer dan *Monopoly, Risk* en *Mens-erger-je-niet*. Ook daar willen we aandacht aan gaan besteden, alhoewel in het begin in beperkte mate. We hebben daarvoor professionele bordspellen-testers aangetrokken, die zeer ervaren zijn en hun sporen verdiend hebben. In deze Hoog Spel een eerste aanzet.

Tot slot en misschien ten overvloede, dit is UW blad, U bepaalt wat er in Hoog Spel gebeurt! Maar dan moet u ons wel laten weten wat u denkt en wilt, alleen dan kan ik het beste blad voor u maken dat u zich bedenken kunt.

Tot de volgende keer!

IN DIT NUMMER VAN HOOG SPEL



SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

28 Als officiële beta-testers van Lucasfilm kunnen wij onze lezers exclusief voor Europa de eerste **echte** recensie van Lucasfilm's opvolger van *Battle of Britain: Their Finest Hour* aanbieden.



SONIC THE HEDGEHOG

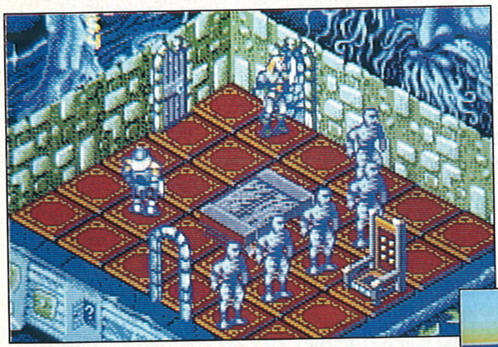
37 Sega heeft hun beste programmeurs een jaar lang in een isoleercel gezet. Het resultaat van hun werk moet Nintendo's illustere duo de *Mario Bros* in populariteit overtreffen. Grootspraak of niet?

32 **SEGA GAMEGEAR** Na de Lynx van Atari en de Gameboy van Nintendo heeft nu ook Sega zijn eigen draagbare spelmachine. Wij stellen u de Sega Game Gear uitgebreid voor.

44 **HEART OF CHINA** De opvolger van *Rise of the Dragon* kent inmiddels geen geheimen meer voor Bas Jansen. Lees het verslag van zijn spannende reis die hem via Kathmandu, Istanboel en Parijs uiteindelijk in China deed belanden.

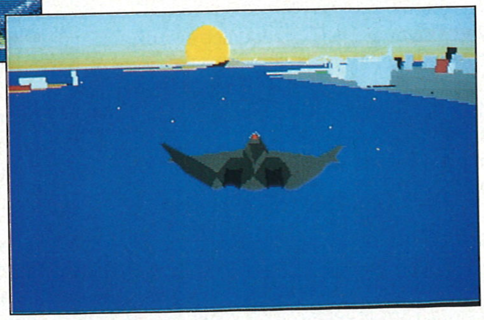
8 **3D CONSTRUCTION KIT** Domark heeft op ons een goede indruk achtergelaten met hun nieuwe produkt *3D Construction Kit*. Robert K. Reurslag krijgt het aan de stok met zijn familieleden.

22 **BUDGET SOFTWARE** Spellen voor de smalle beurs, *budget software* met andere woorden, hoeven lang niet altijd slecht te zijn. In deze nieuwe rubriek recensies van: *3D Pool, Ferrari Formula 1, Ninja Rabbits, Out Run, Rocket Ranger* en *Xenon 2*.



HEROQUEST

34 Gremlin Graphics maakte de computerversie van dit rollenspel. Het gelijknamige bordspel is een produkt van Milton Bradley. Zowel het computer- als het bordspel worden uitgebreid besproken.



JETFIGHTER 2

48 Een vluchtsimulator met veel actie en een verrassend scenario. De Verenigde Staten zijn bezet door troepen die door drugsbaronnen uit Zuid-Amerika worden gefinancierd. Bevrijdt het zuiden van Amerika van deze terroristen.

GERECENSEERD:

Verklaring gebruikte afkortingen:
AMI = Amiga
LNX = Atari Lynx
AST = Atari ST
NES = Nintendo Entertainment System
NGB = Nintendo Gameboy
BRD = Bordspel
SGG = Sega Game Gear
C64 = Commodore 64
SMD = Sega Master System
IBM = IBM/MS-DOS
SMD = Sega Mega Drive

Importeurcode

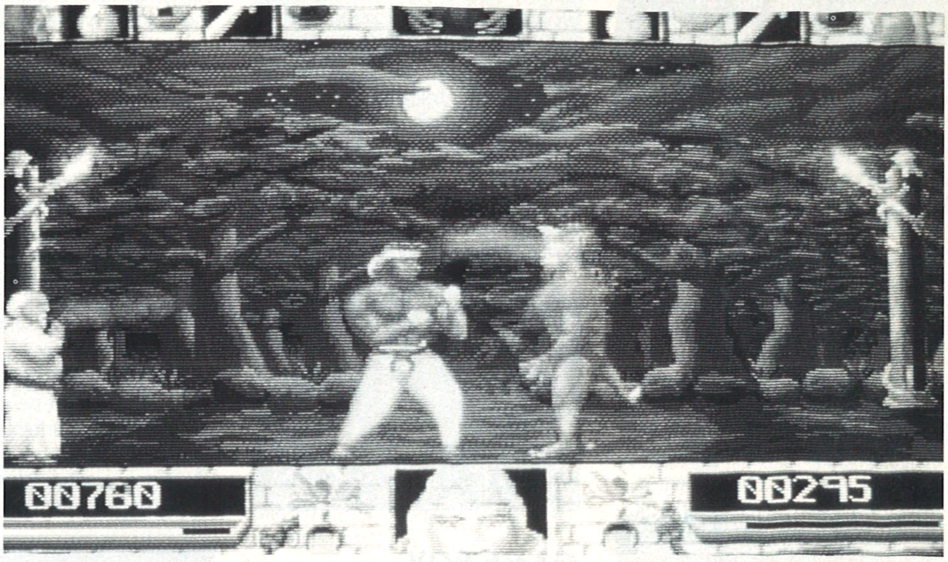
Computerspellen Nederland:	Telefoon
1 = Atari Benelux, Vianen:	03473-77272
2 = Bandai, Nieuwengein:	03402-51353
3 = Computer Collectief, Amsterdam :	020-6266668
4 = Homesoft, Haarlem :	023-311241
5 = RCA/Columbia, Hilversum :	035-213246

Computerspellen België:	Telefoon
6 = Atoll, Brussel :	2-3753904
7 = Bandai, Brussel :	2-478904815
8 = TSD, Haarlem :	023-319273
Bordspellen:	
9 = 999 Games, Amsterdam :	020-6445794
10 = MB/Hasbro, Utrech :	030-891434

Heart of the Dragon

**Eigenlijk speel ik nooit spelletjes waar je eerst een heleboel voor moet lezen voor je het snapt. Ik ben meer het hand-op-de-knop-en-ik-zie-wel-waar-het-schip-strandt type.
Voor Heart of the Dragon maak ik een uitzondering. Er zit een aardig briefje bij van mijn spelletjestherapeut dat het iets is uit zijn privé-collectie. Als je dan meteen 'bah!' roept klinkt het zo onaardig. Tenslotte zet ik ook altijd trouw die wit porceleinen poes in de vensterbank als ik weet dat mijn moeder langs komt.**

AMIGA



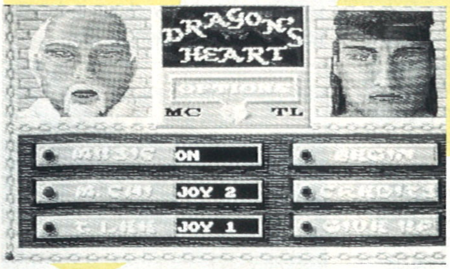
CHI EN LEE

Voor ik me op de handleiding stort, bekijk ik eerst kritisch het doosje waar alles inzit. Je bespreekt een spelletje helemaal of je doet het helemaal niet. Het doosje dus. Een afwijkende maat, volkomen vierkant, dat roept zonder meer achterdocht op. Ze zijn over het algemeen rechthoekig.
Het plaatje op het doosje stelt een ouwe man voor die in een witte pyjama op een rots zit te mediteren. Een andere man met lang haar en veel spieren schopt net een vrouw. En terecht! Want deze vrouw, gekleed in een veel te krappe bikini, haalt net uit met een vlammend zwaard. Dat kun je niet zomaar laten gebeuren!
Achter de vrouw komt een draak aanvliegen met een goed gebit en een slecht karakter. Ergens in de wolken zie ik vaag het grijnzend hoofd van een onguur type. Ik neem aan dat ik straks in de handleiding lees waar dat allemaal op slaat.
Voor ik dat snap moet ik het gedeelte de 'Quest' doorlezen. De Questie is de volgende: "De in en in gemene Li-Kuan heeft het drakehart gestolen. Dat geeft hem oneindig veel mogelijkheden bij het uitvoeren van boze plannetjes. Hij heeft ook nog 's de geliefde van Tommy Lee in zijn macht.
Meer dan genoeg reden om druiloor Li-Kuan 's flink aan te pakken. Een klusje voor Lee en Chi. Tommy Lee is de vechter en Master Chi de denker."
Met z'n tweeën hebben we dus alle kwaliteiten in huis voor een adventure waar flink in geknokt kan worden.

NIET DENKEN MAAR DOEN

Ik kom nu aan het gedeelte in de handleiding waar uitgelegd wordt hoe ik een en ander kan installeren. Om het me extra moeilijk te maken is dit tekstgedeelte in een pastel-blauwe tint gedrukt. Het is nog nauwelijks te lezen, maar ik begrijp eruit dat een harddisk eigenlijk wel nodig is. Dat wordt dus floppies werpen. Want ik heb een Amiga met slechts één drive. De volgende teleurstelling is dat er eigenlijk twee spelers mee kunnen doen. Ik ben in mijn eentje dus dan moet ik of Tommy Lee of Master Chi door de computer laten doen. Aangezien ik meer het type ben van er op los meppen, en ik mijn Amiga vertrouw als het op denkwerk aankomt, zijn de rollen snel verdeeld. In eventuele andere tegenslagen ben ik niet meer geïnteresseerd, ik leg de handleiding opzij. Genoeg geouweneeld. Tijd voor actie!

AMIGA



In het keuzemenu, option screen voor insiders, kan ik kiezen of ik muziek wil of niet. Natuurlijk wil ik dat! Hoe ik ook schreeuw en aangeef dat ik muziek wil, de computer denkt er anders over. En zet de muziek OFF. Oké, ik geef me gewonnen, de computer zou denken en ik doen. Laat dat dan maar zo. Master Chi wordt bestuurd door mijn Amiga en ik bestuur Tommy Lee. Alles staat goed aangegeven. De pret kan beginnen.

OP PAD

Na een korte pauze bevind ik me in een donker woud. Chi en ik lopen in noordelijke richting. We stappen flink door tot we op een bergrug stuiten waar we niet overheen kunnen. Dan maar naar het oosten. "You meet a mutant guard patrol", meldt het tekstscherm. Ha! Ik wrijf in mijn handen en hijs mijn broek nog even op.
Onder het kopje 'Moving and Fighting' in de handleiding staat hoe ik Tommy Lee moet besturen. Hij kan springen, bukken,lopen en alle mogelijke kanten op schoppen, slaan en bijten. Master Chi zweeft inmiddels een paar meter boven de grond en doet op zijn manier zijn best. Hij is hard bezig onze tegenstander dood te denken. Hij doet maar. Ik moet niets hebben van die zweverige tactiek. Ik zal die mutant op mijn manier mores leren en storm vol jong enthousiasme op het onduidelijke gedrocht af.
Dat stormen lukt aardig. Maar van het schoppen komt weinig terecht. Ik wijt het eerst aan onwennigheid maar het lijkt eerder onwil. Tommy Lee doet helemaal niet wat ik wil. Het gevolg is natuurlijk dat ik genadeloos wordt afgeslacht. Master Chi leeft nog, maar valt al snel als een rotte peer uit de lucht en vergaat tot een hoopje as. "Deze denker dacht zich dood." Lijkt me een toepasselijk grafschrift. Zover komt het niet. Met één druk op de knop wek ik het duo Chi & Lee opnieuw tot leven.

Nieuwe poging. We zitten weer in het donkere woud. Na enige omzwervingen stuiten we wederom op de mutanten wachters. Ik heb een paar prachtige schoppen in gedachten en verheug me op het treffen. Verdomme! Het lukt niet. Alles wat Tommy Lee kan, na al die jaren karateles, is een beetje lullig schoppen.

Wat doe ik fout? Volgens de handleiding druk ik op de goeie knoppen. Tot diep in de nacht zit ik achter mijn Amigaatje die trouw de ene na de andere floppy inslikt en uitbraakt.
Ombeurten speel ik Tommy Lee of Master Chi. Maar ze zijn allebei onwillig. Chi en Lee gaan hun eigen gang lijkt het.
Na een akelige onrustige, en vooral zeer korte nacht, hang ik klokslag negen uur aan de telefoon. De krankzinnigheid nabij overval ik mijn therapeut met mijn vraag. Hij is er kennelijk nog niet helemaal bij, want hij mompelt iets over geheugen uitbreiden en opsturen. Daar schiet ik ook niks mee op.

Het is nu twee dagen later. Via de Post ontving ik een computeronderdeeltje dat ik in mijn Amiga moest pluggen. Na twee uur frutten zit het op z'n plek. Volgens het briefje moet ik nu nog 's het spel spelen. Tot mijn grote verbazing kent Tommy Lee nu wel alle klappen. En het geluid doet het ook. Ik snap het al. Dit is natuurlijk een karate-module voor de Amiga. Ja, ja. Ik ben niet achterlijk! Ik wist alleen niet dat Commodore dit soort modules verkocht. Tjonge, als ze uitbreidingen hebben met karatetechniek, hebben ze ze ook vast wel met computerkennis. 's Even bellen...

Annet Niterink

PRODUKTINFO

***Fabrikant:* Avatar Consulting**
***Leverbaar voor:* Amiga**
***Prijs:* Onbekend**

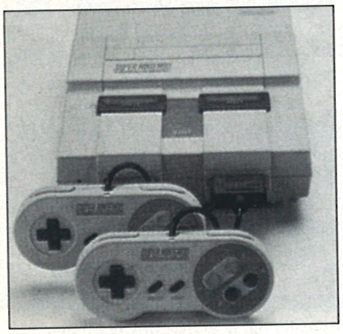
CONSUMER ELECTRONICS

Ook deze keer was deze super Firato een bonte mix van (HiFi) audio, video, (spel)computers en randverschijnselen zoals horloges, (auto)alarms etcetera.

NINTENDO - SONY - PHILIPS

Hét grote nieuws voor Nintendo had uiteraard de nieuwe 16bits Super NES moeten zijn. Deze computer moet de 16bit achterstand die Nintendo op Sega heeft goed gaan maken. Immers, de Mega Drive (of Genesis zoals het apparaat in Amerika heet) is al bijna een jaar te koop en heeft een behoorlijk gat in de Nintendo muur geslagen, meer dan één millioen Mega Drives werden reeds verkocht.

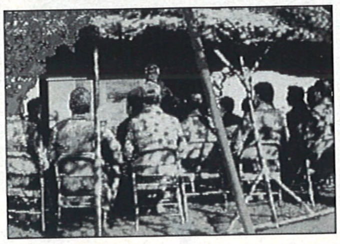
De introductie van de Super NES werd overschaduwd door een persbericht over het verbreken van alle banden met Sony inzake het ontwikkelen van compact discs voor speltoepassingen. En dat terwijl Sony zelf nu ook uitstekende Nintendo software liet zien onder de naam Imagesoft. Al geruime tijd zijn Nintendo en Sony gezamenlijk een nieuwe spelcomputer met ingebouwde compact disc speler aan het ontwikkelen, het *Play Station*. Nu Nintendo afgehaakt heeft, gaat Sony weliswaar verder met het *Play Station* maar mag niet langer van Nintendo software-licenties gebruik maken.



Tegelijkertijd deelde Philips mede dat een licentie aan Nintendo verstrekt was om spellen voor de Super NES (in Japan de Super Famicom geheten) op compact disc uit te brengen.
De compact disc is een Philips-patent, wil men van deze technologie gebruik maken dan kan dat alleen met toestemming van Philips.
Philips en Nintendo zullen gezamenlijk de benodigde technologie ontwikkelen zodat de CD videospellen op laaggeprijsde CD-ROM-XA spelers gebruikt kunnen worden. Ook zal compatibiliteit met CD-I nagestreefd worden.

SPELLEN, SPELLEN, SPELLEN

Voor zowel Game Boy, het Nintendo Entertainment 8bit Systeem (NES) als de Super NES werden talloze spellen getoond. Eerlijkheidshalve werden we een beetje tureluurs van de hoeveelheid, het was nauwelijks meer te overzien.
In vogelvlucht wat titels, het is absoluut niet bekend of deze titels ooit in Nederland uitgebracht worden.



GAME BOY

R Type, Bart Simpson: Escape from Camp Deadly, TurricStar Wars, Prince of Persia, Dick Tracy, Hatris, Face Ball 2000, Mickey's Dangerous Chase, Who framed Roger Rabbit, Mega Man in Dr. Wiley's Revenge, Hunt for the Red October.

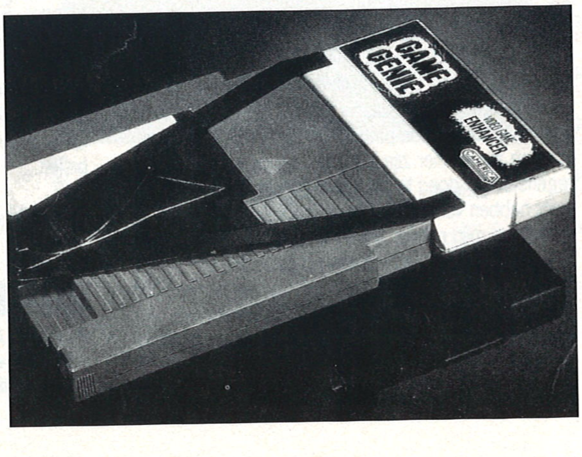
NES

Robocop 3, F15 Strike Eagle,eroes of the Lance, Marble Madness, California Games, Dragon Warrior III, Wizards & Warriors III, Double Dragon III, The Simpsons: Bart Vs. the Space Mutants, Might & Magic: Secret of the Inner Sanctum, Rock Rocketeer, Frankenstein, Chip's Challenge, Mig 29 Barbarian, High Speed PinBall, PGA Tour Golf.

De liefhebber zal verheugd zijn dat Sierra's *King's Quest* ook voor het NES komt.

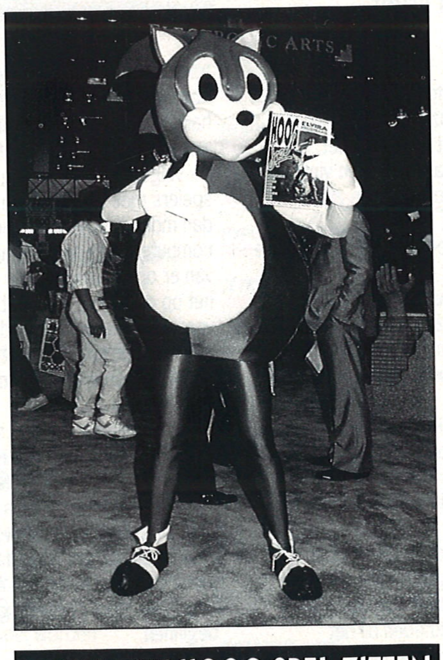
CHEATEN - VALS SPELEN

De *Game Genie* is een cheat-cartridge voor het NES. Nintendo heeft tot voor kort via rechtszaken de verkoop van deze cartridge tegen weten te houden.
Een Canadese rechtbank maakte dit voor Canada ongedaan, in twee weken tijd werden er 75.000 *Game Genie's* verkocht. In Amerika is de verkoop van de cartridge nog steeds verboden, een Europese versie is in ontwikkeling.



SEGA

Sonic the Hedgehog voor de Mega Drive (*zie ook pag. 37. Red*) was dé grote sensatie op de show, men was diep onder de indruk van de manier waarop de Mega Drive technologie benut wordt. Het beste ontwerpteam van Sega kreeg carte blanche qua geld en tijd om het beste 16bit spel aller tijden te ontwikkelen, het resultaat: *Sonic the Hedgehog.*



SONIC ZIET HOOG SPEL ZITTEN

Van Taito zagen we *Ultimate Qix*, waarvan we vergeefs geprobeerd hebben een exemplaar te kopen, los te bedelen en zelfs te stelen (ja, we geven dat eerlijk toe, *Qix* is favoriet bij de hele redactie). Andere titels zijn *Rastan Saga II, Titanic Duel* en *Thunderfox.*

Van Ballistics zagen we een viertal uitstekende



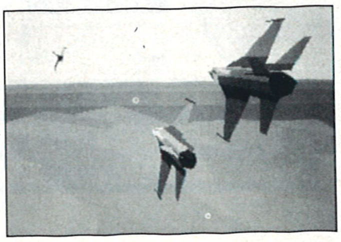
spellen: *Turrican, Onslaught, Hardball* en *Star Control. Star Control* is de eerste **12 megabit** cartridge, wat duidelijk terug te vinden is in het complexe spel en de grandioze graphics. Ook *Hardball* sloeg ons met stomheid, zo mooi speelt dit honkbalspel.

Grotere geheugens is duidelijk de trend, van Renovation zagen we een aantal **8 megabit** cartridges zoals *Gaiares* (shoot 'm up), *Valis III* (arcade adventure), *Arcus Odyssey* (RPG adventure) en het eerste flipperspel voor de Mega Drive: *DinoLand*. *DinoLand* heeft als thema dinosaurussen en bevat zeer moeilijke maar tegelijkertijd ook zeer humoristische velden met uitstekende graphics.

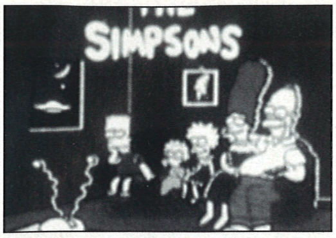
Nieuwe Mega Drive spellen zijn *Prince of Persia, Batman, ToeJam and Earl, Fantasia* met Mickey Mouse, *Quackshot* met Donald Duck, *Spider-Man, MERCS, Golden Axe II*, het RPG adventure *Phantasy Star III - Generations of Doom* en het 3D **8 megabit** RPG *Adventuring in the Darkness.* Verder kunnen we *PGA Tour Golf, Test Drive, Centurion: Warrior of Rome, Fire Shark, Wings of War, Might & Magic, King's Bounty, Blockout, Chuck Rock, The Immortal, The Faery Tale Adventure* plus nog zo'n honderd andere titels tegemoet zien.

Uiteraard besteedde Sega ook aandacht aan de Game Gear. Zo'n dertig spellen werden getoond, waaronder zeer fraaie zoals *Psychic World, Donald Duck* en *Shinobi.*

De CD-ROM speler voor Mega Drive was niet aanwezig, het schijnt dat in september met de verkoop in Japan gestart wordt. We konden geen



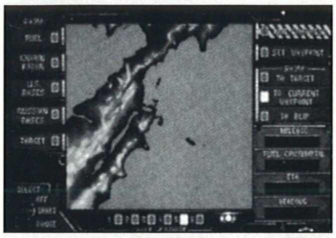
SHOW CHICAGO JUNI 1991



indicatie krijgen wanneer de speler in Europa zal komen, hetzelfde geldt voor het Sega modem.

ATARI

Atari ontbrak op de show, doch had zich in het Barclay Hotel terug getrokken. Daar werden we vergast op een zeer fraaie collectie nieuwe Lynx spellen en een prototype van Atari's 64bits spelcomputer: de *Jaguar*. De vorige spelcomputer *Panther* is nu definitief van de baan.



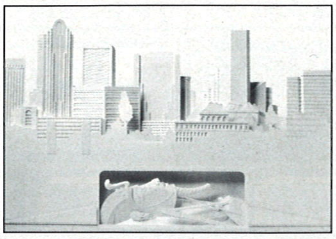
Lynx bezitters gaan spannende tijden tegemoet met titels als *Gridrunner, NFL Football, Rolling Thunder, Bill & Ted's Excellent Adventure, Toki, Golf Challenger, Baseball, Hard Drivin', STUN Runner, Basketbrawl, Hockey, Checkered Flag, Ishido, Cabal, Dirty Larry, Warbirds, Blockout, Ninja Gaiden, Pac Land, APB, World Class Soccer, Turbo Sub, Scrapyard Dog, Tournament Cyberbal Xybots, Lynx Casino* en *Viking Child.*
We kregen bijna alle spellen mee, dus u kunt fors wat recensies verwachten. Ook een schaakspel zal binnenkort leverbaar zijn: *Fidelity Ultimate Chess.*

NEO GEO - TURBOGRAFX

NEC en SNK timmerden weer behoorlijk aan de weg. Voor de Neo Geo had SNK weinig nieuws te melden, deze spelcomputer is nog steeds het beste wat te krijgen is.
NEC toonde nieuwe CD-Rom titels voor de TurboGrafx: *It came from the Desert, J.B. Harold Murder Club* en *Sherlock Holmes, Consulting Detective.* En zoals iedere show weer liep Bonk rond, het cartoonfiguur dat met het spel *Bonk's Revenge* NEC's Mario moet zijn.

CDTV

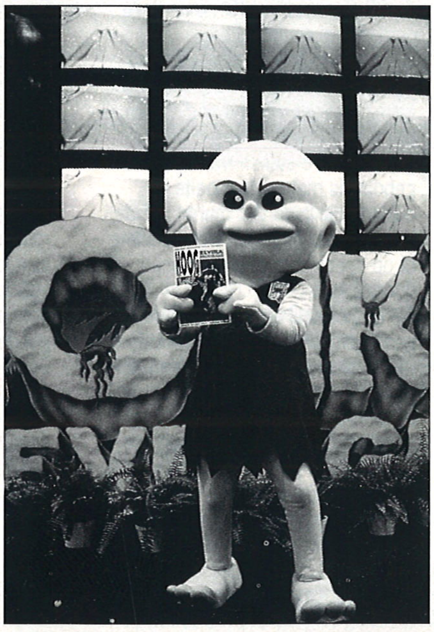
Commodore presenteerde CDTV, een innovatief concept dat de kwaliteiten van de Amiga computer koppelt aan een CD speler. De CDTV speler wordt zowel op de stereo installatie als op de TV aangesloten. Uiteraard kunt u muziek cd's spelen, maar de speciale CDTV cd's zijn een ware ontdekking. Complete encyclopedieën met beeld, muziek en geluid kunnen op een cd gezet worden, in totaal kan 550 Mb data op een cd opgeslagen worden. En wat dacht u van spellen of adventures die ettelijke honderden



Mb's groot zijn? Wat we daarvan te zien kregen was redelijk indrukwekkend, zeker gezien het feit dat CDTV nog pas begonnen is. In een komende Hoog Spel zullen we nadere aandacht aan CDTV besteden.

AMIGA/ATARI ST

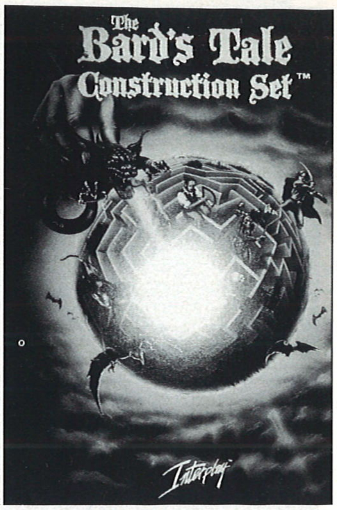
Amiga en ST software was nauwelijks te vinden, alleen enkele softwarehui-



BONK'S REVENGE

zen uit Europa toonden nieuwe produkten. Amerika is overwegend een MS-DOS markt, wat duidelijk te merken is aan het aanbod.

MicroProse heeft een computerversie van het brilliante bordspel *Civilization,* hopelijk binnenkort een recensie. Nieuwe simulatoren zijn ondermeer *Gunship 2000* en *Nighthawk F117A.*



Daarnaast liet men ons de RPG's *Hyperspeed, Darklands* en *MegaTraveller 2: Quest for the Ancients* zien.

Origin Software toonde *Wing Commander II* met waanzinnige graphics. Ook de vluchtsimulator *Strike Commander* maakt gebruik van de *Wing Commander* routines. Daarnaast liet men *Ultima - Martian Dreams* zien, een RPG dat zich afspeelt op Barsoom (Mars zoals dat door Edgar Rice Burroughs beschreven is). De *Ultima* serie is overigens nog lang niet ten einde, met open mond hebben we naar de demo van *Ultima VII* staan kijken.

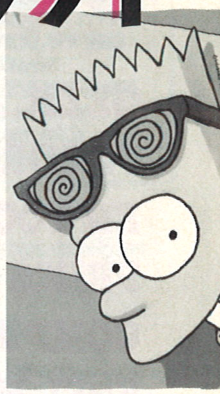
RPG liefhebbers hebben trouwens wel meer om blij mee te zijn zoals Interplay's *Bard's Tale Construction Set* of New World's *Might & Magic III.*

Spectrum Holobyte stond weer *Falcon 3.0* te demonstreren, maar kon niet vertellen wanneer het spel werkelijk te koop zou zijn. Men hoopte eind van dit jaar. Eenzelfde verhaal geldt voor *MegaFortress* van Three-Sixty Pacific Software, waarvan de demo diepe indruk maakte. In deze simulatie bestuurt u niet alleen een superzware Stealth bommenwerper: een compleet gemodificeerde B52H Stratofortress, u bent ook nog eens de navigator, communicatie-officier en de verschillende boordschutters.

Sierra en Lucasfilm waren niet prominent aanwezig op de show, gelukkig hadden we beide bedrijven vlak daarvoor bezocht, zoals u elders kunt lezen.

Eén nadeel is er wel, 256 kleuren VGA kaarten en machines sneller dan

GET MY GAME DUDE!



12/16 Mhz zijn zowat onvermijdelijk om deze spellen te kunnen spelen, Hercules en CGA worden nauwelijks meer ondersteund. En wanneer u echt fanatiek bent, dan is een 100 Mb harddisk ook geen luxe meer, een beetje modern spel gebruikt al snel 8 tot 14 Mb van uw disk. En een AdLib of Soundblaster kaart is ook zowat verplicht.



AMERIKA

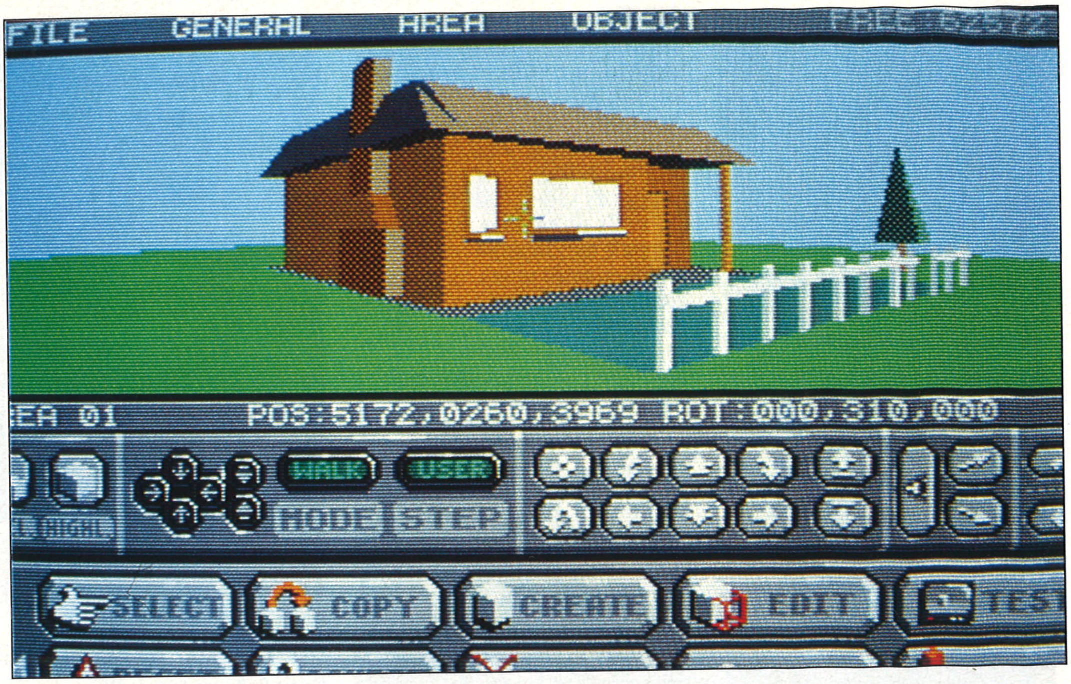
Zoals gewoonlijk zagen we ook weer de nodige onzinnige spellen. Wat te denken van een spel (MS-DOS) dat bestuurd wordt met een home-trainer? Trap stevig door en uw helicoptertje blijft in de lucht vliegen, onderwijl kunt u allerlei tegenstanders neerschieten. We zagen een redelijk gezette Amerikaan dit spel demonstreren, hij wist ons te vertellen dat het spel een gigantisch succes was.



We keken elkaar eens aan: tijd om naar huis te gaan, Amerika werd ons even te veel.

3D CONSTRUCTION KIT

GEEN PROGRAMMEUR EN TOCH EEN PRIMA COMPUTER-SPEL MAKEN



FREESCAPE

Spelevaren door een zelf ontworpen 3D-wereld van gekleurde bewegende beelden en speciale schiet- en geluidseffecten.
Als u beschikt over een Amiga, Atari ST, Commodore 64 of PC met kleurenmonitor en geluid is er met de 3D Construction Kit van Incentive nog maar één grens aan uw zelf te ontwerpen fantasiewereld: dat is de grens van uw fantasie!
Met 'The Kit' is het maken van de meest ingewikkelde spelvormen weliswaar geen peuleschil, maar wel simpeler dan het onder de knie krijgen van een doorsnee computerspel.

De ontwerpers van de *3D Construction Kit* (tevens de ontwikkelaars van het ook in dit programma gebruikte *Freescape 3D graphics system*) hebben vier jaar van onderzoek, ontwikkeling, verandering en aanpassing achter de rug, maar het resultaat mag er zijn.
Ondanks de opwekkende kreet op de verpakking "play around with it" is het beslist aan te raden om gebruik te maken van een heel speciale handleiding die in de verpakking is bijgesloten. Ook kan het geen kwaad de demo op de schijf eerst te bekijken en enkele keren de eerste oefening door te nemen.

HANDLEIDING OP VIDEO

De inhoud van de, ongeveer een half uur durende, bijgesloten VHS-videoband geeft een uitstekende indruk van de mogelijkheden van de *3D Construction Kit*. Eén van de ontwerpers neemt u bij de hand en leidt u zijn wondere wereld binnen. Hij is geen supersnelle computeraar die u onmogelijk kunt volgen. Ook geen kunstenmaker die - voor een middelmatige tekenaar - onmogelijke vormen op het beeldscherm tovert. Gewoon een kalme figuur die simpel de werking van het pakket zo laat zien dat u het gemakkelijk kunt volgen en na kunt doen.
Het bekijken van de band is beslist de moeite waard. Twee keer naar die videoband kijken geeft meer houvast in de bediening van de verschillende manipulatietoetsen dan de, overigens ook duidelijke, handleiding. Maar zien doen is altijd eenvoudiger na te apen dan datzelfde proberen aan de hand van een boekje.

VOORBEELDEN

Nog een manier om achter de mogelijkheden van de spelbouwdoos te komen is het starten van een meer dan aardige demo. Via de *File optie* en *Load data* kan de *KitGame* (voor de PC is de titel *CGAGame* of *EGAGame*) geladen worden. Een groot deel van de mogelijkheden van de *3D Construction Kit* zijn in deze demonstratie verwerkt.
Allereerst mag best bewonderend naar de opbouw van de demo worden gekeken. We bevinden ons op een binnenplaats waar een gebouw is geplaatst. De stenen trap langs dat gebouw is met enige moeite te beklimmen! In de vier muren van de binnenplaats bevinden zich geheime of op speciale manier te openen doorgangen.
Als er eenmaal een doorgang is genomen komt de onderzoeker in een ruimte waarin speciale effecten zijn verwerkt. Beweging, geluid, en lichteffecten. Er wordt op u geschoten, maar U mag terug schieten.
Een mooie demonstratie waarbij u niet met de armen over elkaar hoeft te gaan zitten kijken maar waarbij u actief kunt (en moet) meedoen.

EERSTE STAPPEN

Maar de beste manier om achter de werking van dit pakket te komen blijft natuurlijk nog steeds het zelf doen. Om niet al snel 'in het diepe' te raken wordt stap voor stap de bouw, de verandering, het kopiëren en het kleuren van een simpele vorm beschreven.
Het is de bedoeling dat u een kubus maakt en die op alle mogelijke manieren van vorm en kleur verandert. Als u eenmaal met flinke snelheid een rondje om, onder of over de kubus kunt lopen en de zes vlakken van het blok van kleur kunt laten verschieten bent u als spelbouwer al aardig op de goede weg.
De enorme hoeveelheid toetsen voor de manipulatie van een bepaalde vorm doet de beginnende spelontwerper wel even duizelen. Geen nood, langzaam maar zeker (wat sneller als u de handleiding bij de

INCENTIVE HEEFT IETS MOOIS GEMAAKT! DE 3D CONSTRUCTION KIT

AMIGA/ATARI ST

Machtig. Daar zou ik het bij kunnen laten. Maar daar heeft u niet zo veel aan. Ik heb een uitstekende bouwdoos ontdekt om de gekste fantasie (op computerspelgebied) waar te maken. Ik bouw een doos in een doos in een doos in een doos. En alle dozen hebben een verborgen ingang. In de binnenste doos ligt een speciale opdracht. Een woordraadsel of een ander op te lossen probleem.
Als ik dit spelgrapje door een familielid laat oplossen heb ik de grootste lol.
Helaas hebben de meeste van de tot dit gezin behorende leden de mogelijkheden van de *3D Construction Kit* ook snel doorgekregen. Helaas, omdat daardoor de tijd die ik aan deze superbouwdoos kan besteden aanzienlijk is bekort.
Ik heb een voordeel. De ervaring met dit programma is ongeveer vijf uur in mijn voordeel en dat hebben mijn aardige familieleden niet zomaar ingehaald. Ik laat de meest vreemde figuren over het scherm rollen en weer verdwijnen. En mijn fantasie in spelvormen lijkt iets moeilijker te doorgronden dan de fantasie van de rest van de familie. Kortom, als de producent het voor elkaar krijgt om de foutjes uit het programma te verwijderen (*Zie apart kader.* Red) is dit programma een absolute aanrader voor iedereen.

Robert K. Reurslag

Met de *3D Construction Kit* kunnen tekeningen worden ingelezen welke zijn aangemaakt in verschillende tekenprogramma's. Aanbevolen door de fabrikant van de *Kit* worden de pakketten Deluxe Paint (voor Amiga, Atari ST en MS-DOS) en Degas en Neochrome voor de Atari ST. De Amiga en Atari ST versies van de *3D Construction Kit* bieden bovendien de mogelijkheid gesamplede geluiden te verwerken.



PRODUKT INFO

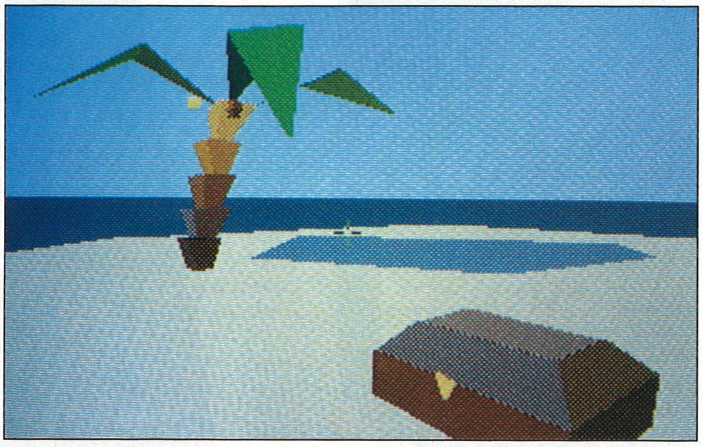
Fabrikant: Incentive (Domark)
Leverbaar voor:
Amiga: ƒ 179,-/BFR 3589
Atari ST: ƒ 139,-/BFR 2779
MS-DOS: ƒ 179,50/BFR 3589
Videokaarten:
CGA/EGA/VGA (256 kl. 320x200 resolutie) en Tandy
Muziekkaart: AdLib
(C64 verwacht omstreeks augustus.)

hand blijft houden) worden de functies van de verschillende toetsen duidelijk.

BEWEGING

Een van de leukste onderdelen van de *3D Construction Kit* is het in uw spelontwerpen opnemen van animatie. Na enige oefening bent u in staat om een door u gemaakt blokje huppelend over een vlak te laten dartelen.
Als u eenmaal op dat punt bent aangekomen is het maken van tientallen blokjes op een groot groen veld slechts een kwestie van kopiëren. Omdat het ook mogelijk is om die bewegende blokjes weg te schieten heeft u al bijna uw eigen jachtterrein ontworpen. Nu alleen een gebraden eend nog een beetje behoorlijk vormgeven en u heeft, als u tenminste een liefhebber van de jacht bent, een uitstekend zelf gemaakt schietspel. In plaats van gebraden eend mag u natuurlijk ook schijven in kleikleur op willekeurige momenten van de grond laten schieten.

AMIGA



'SPELBOUWDOOS' HEEFT ÉÉN GRENS: DAT IS DE GRENS VAN UW FANTASIE

De in te tikken opdrachten om een figuur te laten bewegen zijn tamelijk eenvoudig. Na enige oefening lukte het ons al snel om een door ons vormgegeven poppetje steeds maar weer tegen een muur te laten lopen.

PUZZEL

Een aardig en eenvoudig spelontwerp om zelf te maken is het doolhof. Nog leuker is het als een ander zich in uw ontwerp vastbijt. Maar als u zelf niet van doolhofspellen af kunt blijven moet u het volgende eens proberen. U ontwerpt het doolhof vanuit bovenaanzicht. Als het geheel naar uw zin is kantelt u de hele handel naar vooraanzicht en 'loopt' een paar keer om de doolhof heen. Neem een willekeurige ingang en tien tegen een dat u uw eigen ontwerp gaat vervloeken.

Met de Kit zijn natuurlijk veel ingewikkelder puzzelspellen te maken. Door simpel kleurgebruik is het mogelijk om doorgangen onzichtbaar te maken. U kunt een geest door een muur laten lopen. Of zelf eens door een muur wandelen om daarachter weer iets nieuws te ontdekken.

Zoals al eerder opgemerkt, de grens aan het ontwerpen in de Kit is de grens aan uw fantasie. Alles wat u aan combinaties van vormen, beweging en (tot op zekere hoogte) geluid kunt bedenken kunt u met dit programma maken. De mogelijkheden om iets te maken waar anderen plezier aan kunnen beleven is oneindig.

VERSCHILLEN

Afhankelijk van de gebruikte computer zijn er een paar verschillen in het programma. Vanzelfsprekend zal de opbouwsnelheid bij gebruik van een '386' PC aanzienlijk hoger liggen dan bij een XT en zal het beeld van een VGA kleurenmonitor mooier zijn dan hetzelfde plaatje in CGA of EGA.
De verpakking bevat voor elk van de videokaarten een apart schijfje. CGA, EGA, VGA en Tandy. Er zijn floppies van 3,5 en 5,25 inch bijgesloten. Voor de Amiga en de Atari ST is het wat simpeler. Alle noodzakelijke bestanddelen staan op één schijf. In de handleiding worden de verschillen tussen de PC enerzijds en de Atari ST en de Amiga anderzijds duidelijk en apart beschreven.

USER CLUB

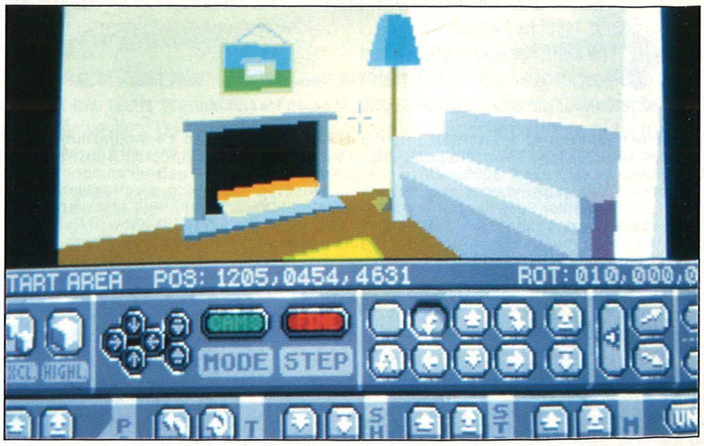
De ontwerpers van dit pakket gaan er van uit dat het enthousiasme voor de *3D Construction Kit* zo groot zal worden dat er al een speciale User Club is opgericht. In een maandelijks uit te geven clubblad zullen tips, uitwisseling van gebruiksmogelijkheden, nieuws en alle mogelijke andere informatie over de Kit een plaats vinden. Via de in de verpakking bijgesloten registratiekaart kunt u zich als lid aanmelden.

BUGS

Helaas zaten in de ons ter beschikking gestelde schijven van de *3D Construction Kit* een paar foutjes. Na het starten van de demo (in de MS-DOS, Amiga en Atari ST-versies) werd het scherm alleen maar zwart. Nadat een slimmerik op de redactie twee maal de F1-toets had ingedrukt, bleek de zaak toch te werken. De handleiding is op dit punt gecorrigeerd.
Andere foutjes in het programma hadden tot gevolg dat er soms compatibiliteits problemen bleken te bestaan. Na Installatie op sommige types A590 harddisk van de Amiga crasht het programma af en toe. Bij de Atari ST versie kunnen problemen voorkomen doordat oudere verdies van TOS niet 100% worden ondersteund. Ook de MS-DOS versie kende wat aanloopprobleempjes, aangezien sommige mouse-drivers niet worden ondersteund. Inmiddels is versie 1.2 van *3D Construction Kit* gereed waarin alle tot nu toe bekende fouten zijn hersteld. Kopers van een oude versie van het programma krijgen, indien zij de registratiekaart hebben ingezonden, automatisch gratis update diskettes toegestuurd.



MS-DOS



3D CONSTRUCTION KIT

CASTLES

Het nieuwe spel van Interplay (onder andere bekend van de *Bard's Tale* serie en *Battle Chess*) speelt in de periode waarin Koning Edward I over Wales regeerde.
De in 1239 geboren zoon van Koning Henry III besteeg de troon in 1272. Hij zwaaide tot aan zijn dood in 1307 de scepter.

KASTELEN

Kastelen werden oorspronkelijk gebouwd ter bescherming tegen aanvallen van Vikingen. Deze woestelingen waren zeer bedreven in het plunderen van idyllische havenplaatsjes, maar al spoedig hadden hun slachtoffers door dat de plunderaars zich geen raad wisten met het bestormen van een kasteel.
De afnemende successen van de plundertochten der Vikingen zijn dan ook vooral te danken aan het feit dat vanaf circa 1100 na Christus in grote delen van Europa kastelen werden gebouwd.
Nadat de dreiging van de Vikingen afgewenteld was, bloeiden overal in Europa kleine keizer- en koninkrijkjes op die allemaal eigen kastelen bouwden. Dat daarbij vele rijke families financieel geruïneerd werden, mocht de pret niet drukken. Voor een statussymbool moest je ten slotte wat over hebben.

Pas tegen het einde van de 15e eeuw werd het bouwen van kastelen gestaakt. Het buskruit was immers uitgevonden en men merkte al snel dat een kasteelmuur niet bestand was tegen voltreffers uit een kanon.

CASTLES

In het spel *Castles* moet de speler één of meer kastelen bouwen. Wilt u het simpel houden, dan beperkt u zich tot één kasteel. Heeft u dat onder de knie, dan kunt u zich wagen aan een regeringsperiode waarin drie of zelfs acht kastelen moeten worden gebouwd. Ongeacht het aantal te bouwen kastelen kan worden gekozen uit vier verschillende niveaus. De moeilijkheidsgraad uit zich onder andere in startkapitaal, belastingtarieven, aantal burenruzies en eenvoudiger te winnen veldslagen.

Op het laagste (oefen)niveau begint men met een reeds grotendeels ontworpen vesting. Op alle andere niveaus moet men zelf een burcht ontwerpen door met behulp van een soort '*construction kit*' aan te geven waar de torens en muren en dergelijke moeten komen.

EEN STEENTJE BIJDRAGEN

Uit archieven is gebleken dat er heel wat verschillende vaklui nodig waren bij de bouw. In *Castles* is dit beperkt tot acht beroepen. De samenstelling van de ploeg is van groot belang. Het in dienst nemen van een leger metselaars heeft weinig zin als men niet voldoende mensen in de steengroeven laat werken voor het hakken van stenen. Bovendien moet genoeg personeel in dienst zijn voor het vervoer van de stenen naar de bouwplaats, timmerlieden om steigers te bouwen, et cetera.

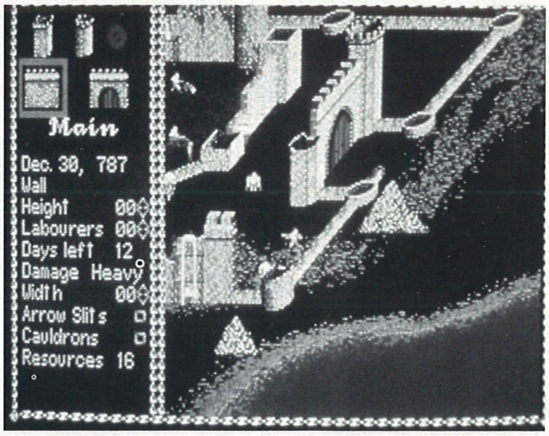
Door per beroepsgroep het geboden salaris te verhogen is het makkelijker om personeel aan te trekken. Een loonexplosie heeft echter een nadelige invloed op de inhoud van de schatkist. Om te voorkomen dat de bodem ervan al te onherroepelijk in zicht komt kan men de belastingtarieven verhogen, waarbij men dan wel moet oppassen de bevolking niet al te zeer het vel over de oren te halen vanwege het risico een volksopstand te ontketenen.

POLITIEK

Als men denkt het personeelsbeleid aardig op poten te hebben, steekt het volgende probleem de kop op. Men krijgt namelijk regelmatig te maken met aanvallende Kelten en men ontkomt af en toe niet aan het nemen van beslissingen. Soms triviaal, zoals het bedenken van een naam voor de pasgeborene van een onderdaan, maar vaak zijn de beslissingen van wezenlijk belang voor de relaties met kerk en collega edelen. De genomen besluiten hebben direct invloed op uw populariteit.

Het voeren van veldslagen is niet al te moeilijk. De speler wordt gewaarschuwd dat een horde op weg is naar het kasteel en krijgt de gelegenheid boogschutters en infanteristen zo gunstig mogelijk op te stellen. De strijd wordt automatisch afgewikkeld, zij het dat men af en toe corrigerend moet optreden.

MS-DOS



***Castles* zou beter zijn dan *Populous* of *Powermonger*. Helaas is dat niet zo, maar ondanks dat is het spel zeker de moeite waard. Het bevat genoeg om je geruime tijd bezig te houden.**

Het is jammer dat op kleine puntjes de afwerking van het spel beter gekund had, zo is het bijvoorbeeld bijna onmogelijk het spel zonder gebruik van een muis te spelen.

Harry d'Emme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Interplay/Electronic Arts
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 119,- /BFR 2399
Ondersteunde kaarten:
CGA/EGA/MCGA/VGA/Tandy
Muziekkaarten:
AdLib/Soundblaster/Roland

Kastelen zijn voor mij onlosmakelijk verbonden met knappe prinsen op een wit paard. Vandaar dat - romantische dwaas die ik ben - mijn hart in mijn keel bonsde toen ik voor het eerst hoorde van het spel *Castles*.
Ondanks het feit dat de invloed van *Sim City* en *Populous* duidelijk aanwezig is, is *Castles* is een aardig spel met een redelijk origineel idee. Echter, na een paar dagen gespeeld te hebben ben ik toch minder enthousiast. Het spel had hier en daar wat beter uitgewerkt kunnen worden. Met name de besturing van het spel is op een aantal punten wat stroef. Het per joystick of toetsenbord verplaatsen van de cursor verloopt tergend langzaam. Wellicht gaat dit met een muis wat vlotter, maar dat laatste heb ik niet kunnen testen aangezien mijn muis momenteel kunstmatig beademd wordt na ternauwernood te zijn gered van de verdrinkingsdood ten gevolge van een ongelukje met een glas Cola (Hoog Spel betaalt ons niet genoeg om een voorraadje van deze handige knaagdiertjes op de plank te hebben liggen.)

Door het trage voortkruipen van de cursor en het feit dat een gewenste actie soms heel precies moet worden 'aangeklikt' - speciaal bij het aangeven van de plaats waar men een stuk muur wil gaan bouwen - valt het niet altijd mee om doeltreffend orders te geven. Hierdoor wordt het op den duur irritant dat, wanneer de cursor zijn einddoel bijna heeft bereikt, er weer een raadsheer op de stoep staat.
Nadat deze van repliek is gediend gaat het spel verder, doch is het automatisch teruggekeerd naar het hoofdmenu en de operatie 'verplaats de cursor' kan weer opnieuw beginnen. Bovendien duren de periodes waarin men slechts kan afwachten op verdere ontwikkelingen mij te lang.

Karin de Graaff



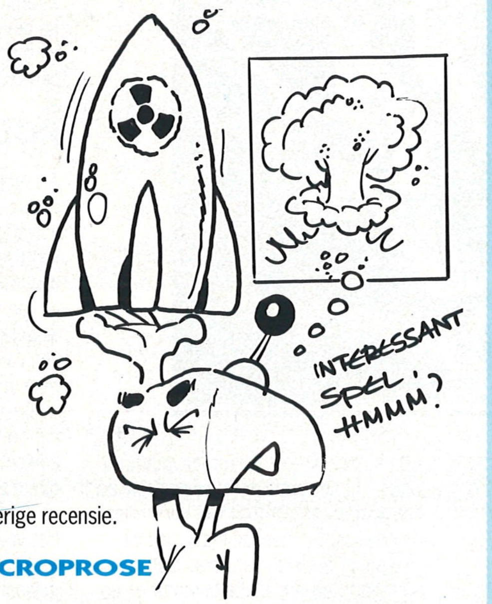
MS-DOS

COMMAND H.Q.

Dat MicroProse niet alleen goed is in het maken van (vlucht)simulatoren is al bewezen. Spellen als *Midwinter, Carrier Command* en *U.M.S. II* zijn voorbeelden van goede strategische spellen.

Het nieuwste strategische spel van MicroPlay heet *Command HQ* en is gebaseerd op een wereldwijde atoomoorlog. Men moet hierin proberen de computer of een andere tegenstander te slim af te zijn. Voor de confrontatie kan men kiezen uit vijf verschillende perioden in het verleden of in de toekomst.

Aan *Command HQ* kan door één of twee spelers worden deelgenomen. Indien twee mensen de intellectuele degens kruisen kan dit ook via een modem gebeuren.



Command HQ belooft een zeer complex - maar daardoor voor de ware liefhebbers van strategische spellen des te interessanter- spel te worden.

In Hoog Spel 6 een uitvoerige recensie.

MICROPLAY/MICROPROSE
MS-DOS

GUNSHIP 2000

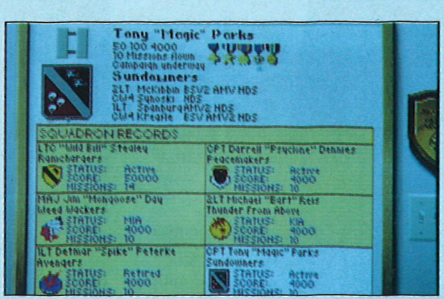
Zo'n vier jaar geleden bracht MicroProse de helikopter simulatie *Gunship* op de markt. Hierin kon men een *AH-64A Apache* besturen. Binnenkort komt een uitgebreidere versie ervan uit onder de titel *Gunship 2000*.



MS-DOS

In *Gunship 2000* kan men maximaal drie verschillende helikopters selecteren uit een arsenaal van zeven types. Vervolgens kan met maximaal vijf helikopters een missie worden gevlogen.

De conflicten spelen zich af in Midden-Europa en rond de Perzische Golf, waarbij de speler zelf kan bepalen wat voor soort missie hij wil vliegen.



MS-DOS

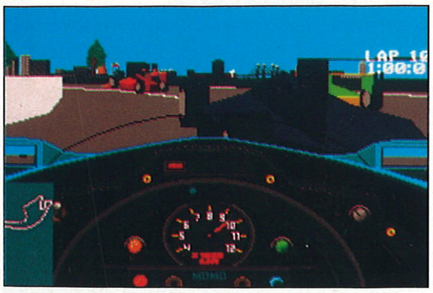
De belangrijkste opties waaruit men kan kiezen zijn trainen, een vlucht met één helikopter of het uitvoeren van een missie met een groepje hefschroefvliegtuigen. Daarnaast kan men (uiteraard) deelnemen aan een complete campagne waarin de bewegingen van het front afhankelijk zijn van de door de speler geboekte resultaten.

Middels een nieuwe programmeertechniek (*Topografische 3D Graphics*) kunnen gedetailleerde 3D landschappen worden gegenereerd, compleet met bergen, valleien, rivieren, gebouwen et cetera.

MICROPROSE
MS-DOS

MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE

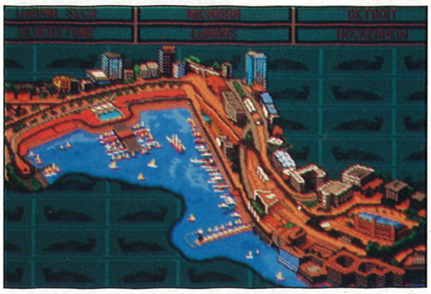
DUIK IN DE SLIPSTREAM VAN NIEMAND MINDER DAN MARIO ANDRETTI.



MS-DOS

In dit spel volgt u de carrière van een van de beste all-round coureurs aller tijden. De speler moet proberen zijn vaardigheden steeds verder te bekwamen en al doende zes circuits af te werken. U begint met *stock cars* om tenslotte op te klimmen totdat u achter het stuur van een Formule 1 bolide mag plaatsnemen.

Natuurlijk bevat *Mario Andretti's Racing Challenge* een aantal van Andretti's favoriete racebanen, waaronder Ascot Park en Monte Carlo.



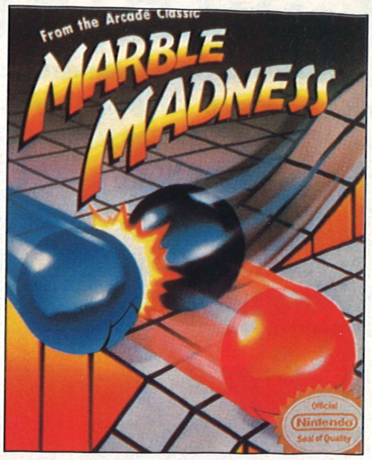
MS-DOS

Het is niet voldoende om snel te rijden in dit spel. Strategisch inzicht is net zo belangrijk om zo efficiënt mogelijk om te gaan met de beperkte middelen waarover u kunt beschikken.

Pas na het winnen van geldprijzen en het aantrekken van sponsors kan men zich beter materiaal veroorloven. Natuurlijk zal zelfs Mario Andretti regelmatig de *pits* moeten bezoeken voor bandenwissels en brandstof.

ELECTRONIC ARTS
MS-DOS

MARBLE MADNESS



Marble Madness is een klassiek spel dat waarschijnlijk verantwoordelijk mag worden gesteld voor de verkoop van heel wat Amiga computers. Het werd overigens niet speciaal voor de Amiga geschreven maar was een conversie van het gelijknamige spel uit de hallen.

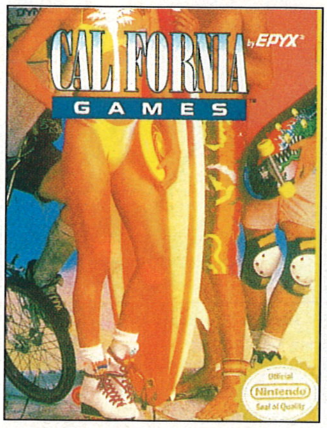
In *Marble Madness* bestuurt de speler een knikker. De knikker rolt omlaag langs smalle paden maar kan ook - indien hij voldoende snelheid heeft - tegen heuveltjes oprollen. Onderweg wordt de arme knikker regelmatig op de huid gezeten door monstertjes die het op hem hebben voorzien.

Het is de bedoeling om de knikker zo snel mogelijk langs de verraderlijke afgronden naar de finishlijn te laten rollen en tegelijkertijd de gevaarlijke tegenstanders te ontwijken.
Of de geheime velden uit de Amiga versie ook voor de bezitters van een Nintendo Entertainment System bereikbaar zijn is nog niet bekend.

HASBRO MB
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

CALIFORNIA GAMES

Milton Bradley is voornamelijk bekend als fabrikant van speelgoed en bordspellen. Inmiddels is men echter ook benoemd tot



licentiehouder voor het maken van spellen voor Nintendo.

Het spel *California Games* is een omzetting van het gelijknamige spel van Epyx dat inmiddels al op de meeste computers is verschenen.

In *California Games* kan men deelnemen aan verschillende takken van sport, zoals skateboarden, rolschaatsen, frisbee gooien en een race op BMX fietsen.

Als deze uitvoering van het spel net zo goed is als de voorlopers op de diverse computers, dan kunnen Nintendo bezitters heel wat genoeglijke uurtjes tegemoet zien.

HASBRO MB
NINTENDO
ENTERTAINMENT
SYSTEM

BLADE WARRIOR

Blade Warrior speelt zich af in een land, waar de duistere tovenaar Murk de scepter zwaait. Alleen een echte held zal erin kunnen slagen de kwade genius te verslaan. Deze held luistert naar de naam *Blade Warrior*. Maar, zelfs hij zal weinig kans hebben zonder een magisch zwaard. Dus dat zal hij eerst moeten vinden.

MS-DOS



Op zijn tocht door een spookachtig bos moet *Blade Warrior* zich een weg hakken door talrijke creaturen die daar leven. Onderweg verzamelt hij magische voorwerpen en ingrediënten voor toverdrankjes. Deze voorwerpen kunnen worden geruild tegen een deel van een tablet dat, zodra dit compleet is, door een gekke tovenaar wordt ingewisseld tegen het magische zwaard.

De atmosfeer in het spel - dat een kruising is tussen een vechtspel en een actie-avontuur - doet eerder denken aan een film van Spielberg dan aan een computerspel. Niet zo verwonderlijk gezien het feit dat de makers van *Blade Warrior* afkomstig zijn uit de wereld van animatiefilms.
De mysterieuze atmosfeer wordt nog eens extra versterkt door het gebruik van silhouetten in plaats van kleurrijke beelden.

MIRRORSOFT/IMAGE WORKS • AMIGA, ATARI ST, MS-DOS

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT

Electronic Arts heeft de opvolger van het spel *Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer* aangekondigd. Op het moment dat u dit leest moet *Chuck Yeager's Air Combat* al in de winkels liggen.

Generaal Chuck Yeager, de eerste testpiloot die door de geluidsbarrière brak, schijnt zelf het nodige te hebben bijgedragen aan dit nieuwe spel waaraan hij zijn naam heeft geleend.

In *Chuck Yeager's Air Combat* kan de speler kiezen uit meer dan 50 missies in drie periodes die in de moderne geschiedenis een belangrijke plaats hebben in genomen, namelijk de Tweede Wereldoorlog, Korea en Vietnam. Men kan uit een groot aantal toestellen kiezen en zowel voor geallieerden als voor de tegenpartij in actie komen.
Ook kan de speler zelf een scenario samen stellen zodat het zelfs mogelijk is toestellen tegenover elkaar te zetten die in werkelijkheid nooit met elkaar hebben gestreden.

De capriolen van de piloot kunnen worden opgenomen met de ingebouwde *flight recorder*. De gemaakte opname kan later worden teruggespeeld en uit verschillende standpunten worden bekeken.

ELECTRONIC ARTS
MS-DOS

MS-DOS



Enige jaren geleden zag ik op een spellenclubdag achter een prototype van een in India gesitueerd spoorwegspel een man zitten, die op mij de indruk van een heuse professor maakte. Het was Francis Tresham.

Tresham heeft in de bordspelenwereld zijn naam gevestigd met een reeks multiplayer 'cult games' die qua ontwerp razend knap in elkaar zitten. Van zijn hand komen onder andere *Civilization, Spanish Main* en de *1800*-serie Railroad Games. De *1800*-spelen gaan over de ontwikkeling van spoorwegen in de wereld. Het begon met *1829* (Engeland), toen *1830* (USA) en *1853* (India). Als vervolg heeft in Duitsland Michael Meier-Bachl *1835* ontwikkeld, het ontstaan van de Duitse Spoorwegen in spelvorm.

1835

PRODUKTINFO

Uitgever: Hans im Glück Verlag, München.
3-7 spelers (v.a. 16 jaar)

Prijs: *f* 99,50/BFR 1999

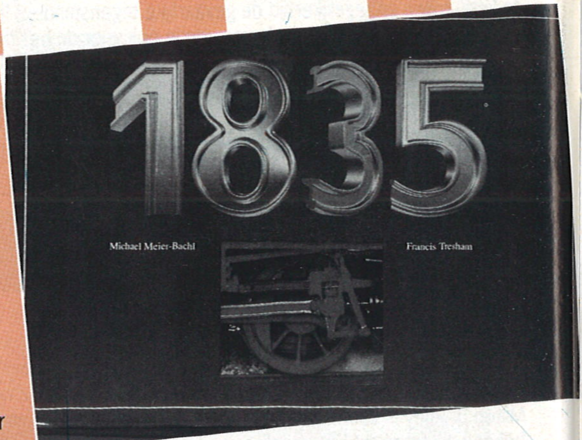
UITVOERING

1835 is verpakt op 'bookcase'-formaat (een formaat doos dat makkelijk in de boekenkast past).
De zware, wat sombere doos bevat voorgestanste treinkaartjes, aandelencertificaten en spoortegels in drie kleuren voor het aanleggen van de spoorlijnen. Daarnaast nog wat fiches, speelgeld en andere speelstukken en natuurlijk niet te vergeten een speelbord. Een houten treintje dient om aan te geven wie in de volgende aandelenronde het eerst aan de beurt is. Elke maatschappij heeft voorts een eigen kaart met vakken voor fiches, geld en treinen. Het geheel wordt gecompleteerd met Nederlandse spelregels plus een zogeheten 'quick-start' handleiding waarin een spel wordt nagespeeld en men zodoende snel vertrouwd wordt gemaakt met de spelregels.

SPELOMSCHRIJVING

In *1835* bestaat een beurt uit een aandelenronde, gevolgd door één of meer operationele ronden. In de aandelenronde beleggen de spelers hun startgeld in spoorwegaandelen. De spelers mogen om beurten een aandeel (doorgaans 10%) kopen totdat iedereen past. Men mag tegelijk ook aandelen afstoten, waardoor de koers zakt. In de operationele ronde komt elke spoorwegmaatschappij aan de beurt om op het speelbord haar spoorwegnet uit te breiden, stations te bouwen, treinen te laten rijden, het verdiende geld als dividend aan de aandeelhouders (de spelers) uit te keren dan wel in de bedrijfskas te storten, de beurskoers aan te passen en tot slot nieuwe treinen te kopen. De aandelenronde betreft dus direct de spelers in privé; de operationele ronde de maatschappijen waar de spelers aandelen in bezitten. De handelingen van de maatschappijen worden verricht door de aandeelhouder met het meerderheidsbelang. Deze machtspositie is dus erg belangrijk. Een speler kan van meerdere spoorwegmaatschappijen directeur zijn en zorgen dat de ene maatschappij de andere de bal toespeelt! Wel moet zijn privékas strikt gescheiden gehouden worden van de bedrijfskassen die hij als directeur beheert.

HET SPEL



Tijdens het spelen staan u vele mogelijkheden ter beschikking om uw positie ten opzichte van de andere spelers te verbeteren, waardoor elk spel zich totaal anders ontwikkelt.

Het spel eindigt als de bank leeg is, maar voor het zover is staat u bloot aan een scala aan trucs en manipulaties van uw concurrenten. Er wordt gemanipuleerd met aandelen, spelers kunnen tegen hun wil opgezadeld worden met de restanten van een failliete maatschappij, men kan door nationalisatie elkaars aandelen afnemen, en de beurs moet scherp in de gaten gehouden worden. Toch zijn faillissementen zeldzaam, waardoor er zo goed als nooit spelers zullen uitvallen. Het bezit van Voor-Pruisische maatschappijen, die later geconverteerd worden in aandelen Preussen, garandeert een goede bron van inkomsten in het eindspel. Aangezien er geen dobbelstenen aan het spelen van *1835* te pas komen is de geluksfactor uitgeschakeld.



In *1835* is de historische ontwikkeling van de Duitse Spoorwegen zeer goed gesimuleerd. Met name de aanpak van het ontstaan van de supermaatschappij Preussen en de nationalisatie van aandelen zijn innovatief en succesvol in het ontwerp verwerkt.

De spelcomponenten zijn van eersteklas kwaliteit. Het speelbord is functioneel, kleurrijk, en glimt niet. De beurskaart is rijkelijk voorzien van tabellen. De Nederlandse spelregels zijn overzichtelijk en de quick-start handleiding is zeer praktisch. De coupures van het speelgeld zijn met biljetten van DM 200 in plaatsvan DM 100 een beetje onhandig gekozen.

Voor het spelen van een compleet spel moet men al gauw een volle avond uittrekken. Indien u minder tijd wilt of kunt besteden aan het spel kan natuurlijk ook het startkapitaal van de bank verlaagd worden, waardoor de speelduur wordt bekort. Ondanks de speelduur blijft het spel van begin tot eind boeien.

_1835_ is een geslaagde voortzetting van een beproefd spelsysteem, dat helaas in ons land alleen in speciaalzaken te vinden is. _1835_ is voor mij het spel van het jaar dat in elke bordspelenverzameling thuishoort.

Michael Bruinsma

MEGATRAVELLER 1: THE ZHODANI CONSPIRACY

Na het succes van *Advanced Dungeons & Dragons* op de computer, is er nu ook een computer rollenspel (ook wel RPG genoemd) gebaseerd op de *MegaTraveller* serie.

DE VERRE TOEKOMST

In tegenstelling tot *(Advanced) Dungeons & Dragons* is de *MegaTraveller* serie gebaseerd op science-fiction. Het verhaal speelt zich af in de verre toekomst, wanneer de mensheid naar de sterren reist. Natuurlijk is het onvermijdelijke gebeurd en hebben we vijanden gemaakt.

De voornaamste vijanden zijn de Zhodani. Rond het jaar 5000 vond de historische ontmoeting plaats tussen onze twee volkeren, die qua uiterlijk niet van elkaar te onderscheiden zijn. Het grote verschil is dat de Zhodani veel sterkere psychische krachten hebben dan wij. Door de gelijkenis én het grote verschil, gaat er geen liefde tussen onze volkeren verloren. Een aantal grote oorlogen is reeds uitgevochten. Tot nu toe is er geen echte winnaar geweest, alhoewel bij tijd en wijle een van de twee een voorsprong heeft op de andere.

HET ROMMELT

Als het verhaal begint zit u rustig een biertje te drinken met uw groep avonturiers, ex-soldaten en handelaars; u heeft een indrukwekkende carrière achter de rug. Net bent u een beetje ontspannen of een jonge dame komt de bar binnen, stevent op u af en overhandigt u ondermeer de helft van een keizerlijk zegel. Zij vertelt u dat er een samenzwering van de Zhodani aan de gang is. Geholpen door een van uw eigen mensen, ene Konrad Kiefer, plannen ze weer een geheime aanval. Loyaal als u bent besluit u natuurlijk om deze samenzwering te ontmaskeren. Net heeft u afgerekend of u wordt beschoten en achterna gezeten. U maakt dat u wegkomt!

HET SPEL

Bij het opstarten van het spel wordt de mogelijkheid geboden om karakters te genereren. In het kort doet u dit door een legeronderdeel te kiezen en dan een bepaald aantal jaren hierbij te blijven. Hoe langer u blijft des te meer u leert en hoe meer pensioen u krijgt. Maar ook hoe korter u van dit pensioen kunt genieten als avonturier. Het is een goed idee om van elk onderdeel minimaal een persoon mee te nemen.

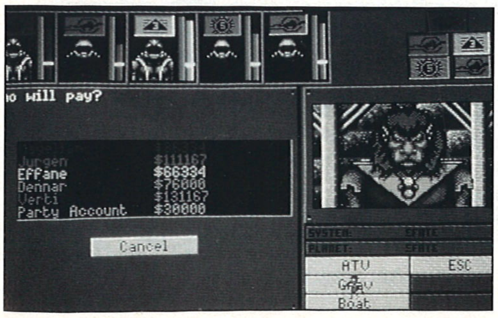
Wanneer u uw groep gevormd heeft dan begint het spel met de openingsscène. Naast het zegel dat u gekregen heeft, heeft de dame u ook verteld dat u naar de planeet Boughene moet om uit te vinden wat u verder moet doen. Dit is eenvoudiger gezegd dan gedaan, want met de motor die in uw schip zit lukt dit niet. Om dit voor elkaar te krijgen moet u dus veel geld verdienen en een andere motor kopen. Dit geld verdienen beslaat het grootste deel van het spel. U kunt een groot aantal, zeer uiteenlopende opdrachten uitvoeren en hier geld voor krijgen. Maar ook kunt u handel drijven en gezochte misdadigers opsporen.

HET UITZICHT

Op de planeten ziet u de wereld in vogelperspectief. Uw gezelschap wordt voorgesteld door een poppetje. Hiermee loopt u rond, onderzoekt zaken, praat met mensen en koopt dingen. Op het moment dat u in gevaar bent, splitst dit ene poppetje in zes poppetjes en kunt u gaan vechten.

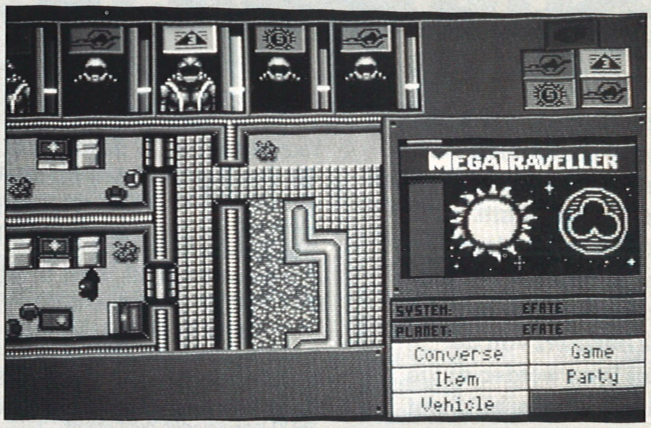
Heeft u alles gedaan wat u op de planeet wilde doen, dan vertrekt u met uw schip. Niet alleen op de planeet zijn tegenstanders, ook in de ruimte komt u niet erg ver zonder te vechten. Om dit alles in goede banen te leiden moet u op de meeste posten van het schip een bemanningslid hebben. Verder moet u computer-programma's hebben die het moeilijke werk voor u doen, zoals navigeren, mikken van de raketten en ontwijken van vijandelijk vuur.

AMIGA



De eerste motor die u kunt kopen is niet erg krachtig. De ruimte is verdeeld in zeshoeken en uw motor staat maar toe dat u één zeshoek per keer reist. Als u eindelijk genoeg opdrachten vervuld, genoeg handel gedreven en genoeg misdadigers te pakken genomen heeft dan pas kunt u een zwaardere motor kopen. Deze heeft u nodig om op de planeet Boughene te komen waar u uw contact moet vinden.

Het laatste deel van het spel speelt zich af op deze planeet, waar twee opdrachten moeten vervuld moeten worden.



AMIGA

***The Zhodani Conspiracy* is een ontzettend uitgebreid spel met enorm veel details. Om het spel vergelijkbaar te houden met de niet-computerversie is men heel erg ver gegaan. Zover dat er bijvoorbeeld vaardigheden te leren zijn die in dit spel geen nut hebben, maar die wel zinvol zijn in een eventueel ander spel uit de *MegaTraveller* serie. Jammer genoeg is het niet mogelijk om uw eigen figuren uit de niet-computerversie in te voeren.**

Het vechten is niet eenvoudig, voornamelijk omdat zoveel handelingen verricht moeten worden voordat u eindelijk schiet, zappt of wat dan ook. Eerst kiest u wie gaat schieten, dan waarmee, dan waarop en dan pas schiet u. Bij al deze acties wisselt het scherm. Dit is niet echt handig, omdat het vechten niet in beurten is verdeeld maar zich simultaan afspeelt. Hierdoor zijn de gevechten erg hectisch, zonder spanning op te leveren, eerder irritatie.

De graphics zijn zelfs in de VGA versie niet echt spectaculair. Ze doen denken aan striptekeningen. Het geluid daarentegen is redelijk te noemen, zelfs zonder de verschillende geluidskaarten. De besturing is lastig, welke van de verschillende besturingsmiddelen u ook kiest. Na een tijdje vindt u echter wel een behoorlijke mix tussen het toetsenbord en de muis.

Het spel draait voornamelijk om het verkrijgen van de zwaardere motor. Nadat u de motor gekregen heeft gaat u naar Boughene waar nog twee kleinere en redelijk lineaire opdrachten gedaan moeten worden. In het eerste deel is ontzettend veel mogelijk, u bent volledig vrij in wat u wilt en kunt doen. Daar ligt dan ook de grootste uitdaging van *MegaTraveller*. Het deel op Boughene is klein en valt enigzins tegen.

Beginners moeten absoluut niet aan dit spel beginnen. Alleen al het 140 pagina's tellende handboek is een hele opgave. Daarbij komt nog eens dat er zo'n 70 vaardigheden tot uw beschikking staan!! Bedenk bovendien dat de besturing nergens intuïtief te noemen is en u begrijpt dat dit een spel is voor doorgewinterde rollenspel-spelers (liefst met ervaring met *MegaTraveller*), die meer op strategie en diversiteit uit zijn. Hierbij zij opgemerkt dat *The Zhodani Conspiracy* voor hén dan ook heel wat uren speelplezier biedt, want het aanbod aan verschillende taken binnen het spel is erg groot, en het duurt zeker geruime tijd voordat de enormiteit van het scenario onder controle is. De niet-computer versie van *MegaTraveller* bestaat nu ongeveer tien jaar, het is Paragon gelukt dit enorm complexe RPG perfect in de computerversie te vangen. Hulde!!

Jan-Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Paragon Software
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 119,00/Bfr. 2399
Atari ST ƒ 119,00/Bfr. 2399
MS-DOS ƒ 129,00/Bfr. 2599
Videokaarten: CGA/EGA/VGA
Muziekkaarten: geen, maar wel Realsound van Covox

SHANGHAI II: Dragon's Eye

PRODUKTINFO

Fabrikant: Activision
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 150,-/BFR 2999
Ondersteunde kaarten:
EGA/MCGA/VGA
Ondersteunde muziekkaarten:
AdLib/Soundblaster/Roland/LAPC-1

Het is al weer jaren geleden dat Activision het uitermate verslavende spel *Shanghai* uitbracht. Inmiddels zijn hiervan voor de meeste computers versies verschenen. Ook bezitters van de Atari Lynx werden enige tijd geleden verblijd met een versie van het spel, die ten opzichte van het originele *Shanghai* wat meer mogelijkheden kent (zie recensie Hoog Spel 3, pag. 51). *Shanghai 1.5* dus eigenlijk.

UIT DE ORIENT

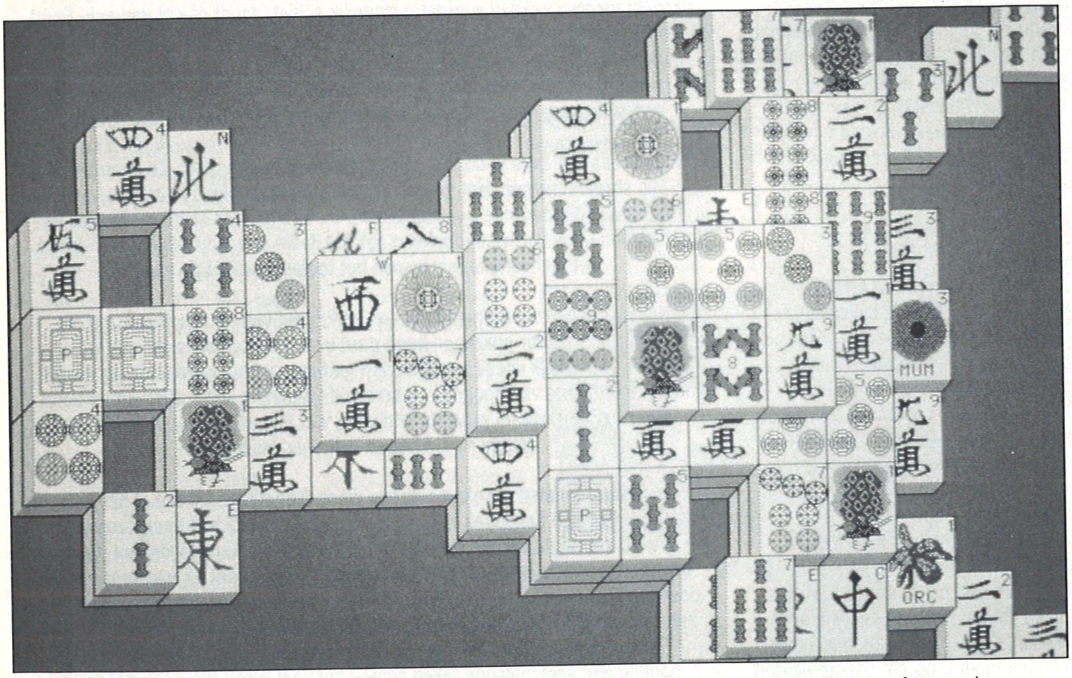
Voor die paar mensen die nog nooit van *Shanghai* hebben gehoord, geven we in het kort het principe van het spel weer.
Shanghai is een puzzelspel dat gespeeld wordt met de stenen uit het oude Oosterse spel Mah-Jongg.
De exacte oorsprong van Mah-Jongg is niet te achterhalen, maar aangenomen wordt dat Mah-Jongg uit het China ten tijde van Confucius (zo'n 2500 jaar geleden dus) stamt.
De kaarten waaruit het spel oorspronkelijk bestond zijn op een gegeven moment vervangen door stenen van bamboe of ivoor.
Dit aangezien het zeelieden begon te vervelen dat hun kaarten regelmatig overboord waaiden. De in totaal 144 tegels zijn verdeeld over een aantal groepen, ongeveer te vergelijken met de verschillende kleuren in een spel kaarten.
Op een enkele uitzondering na bevat de complete set van elk steen vier identieke exemplaren.
De tegels worden in *Shanghai* volgens een vast patroon gerangschikt, doch de plaats waar de tegeltjes in het figuur worden neergelegd is *random*, waardoor elk spel weer anders verloopt. De bedoeling is nu om alle stenen te verwijderen. Dit kan alleen doortwee gelijke stenen aan te wijzen, die dan uitsluitend worden weggehaald wanneer ze naar links of rechts uit de formatie kunnen worden geschoven. Het spel wordt gewonnen door alle tegels te verwijderen.

HET VERVOLG

Het principe van *Shanghai II* is onveranderd gebleven. Het belangrijkste verschil is echter dat het spel meerdere standaard speelfiguren bevat. Behalve het bekende patroon uit het eerste *Shanghai* kan men kiezen uit twaalf figuren die zijn gebaseerd op de verschillende dieren waaruit de Chinese zodiak bestaat. Deze patronen variëren in moeilijkheidsgraad. Daarnaast kan men kiezen uit acht verschillende soorten tegels, variërend van de klassieke Mah-Jongg stenen tot en met afbeeldingen van takken van sport en vlaggen aan toe.

Het spel kan op een aantal verschillende manieren worden gespeeld. Om te beginnen kan men alleen, getweeën of tegen de computer spelen. Ook is het mogelijk om een compleet toernooi te spelen tegen iemand anders of de computer.

Tenslotte kan men ook een geheel nieuwe variant spelen, waarin de speler probeert te voorkomen dat de (computer)tegenstander een bepaald figuur van de stenen vormt.
In deze variant legt de computer (of menselijke tegenstander) steeds een steen in het figuur, terwijl de ander probeert deze - met inachtneming van de normale *Shanghai* regels - te verwijderen.



LANG GEWACHT, STIL GEZWEGEN....

Reeds meer dan een jaar geleden werd door Activision de komst van *Shanghai II* aangekondigd. Door allerlei (onder andere financiële) problemen bij Activision werd het uitbrengen van het spel - evenals een aantal andere titels die omstreeks november 1990 zouden komen - keer op keer uitgesteld. Inmiddels heeft het bedrijf 'The Disc Company' de activiteiten van het zieltogende Activision overgenomen, waardoor *Shanghai II: Dragon's Eye* dan toch nog op de markt is gekomen.

ZELF PATRONEN MAKEN

Voor de spelers die niet genoeg hebben aan de mogelijkheden die *Shanghai II* biedt, bevat het programma nog een andere optie die het mogelijk maakt om eigen patronen te ontwerpen. Deze nieuwe patronen kunnen uiteraard worden gesaved voor later gebruik. Ook bij het spelen van de zelf ontworpen patronen kan men kiezen welke soort stenen men wil gebruiken.

Meer nog als het oorspronkelijke *Shanghai* heb ik *Shanghai II: Dragon's Eye* met veel plezier gespeeld. Ik ben nu eenmaal een liefhebber van het soort spellen dat men even snel 's avonds kan spelen. Minder plezierig is het dan altijd om ergens in de verte in de slaapkamer de wekker te horen afgaan. Opnieuw een nacht wakend doorgebracht terwijl de arbeid alweer roept.

Grafisch gezien valt er veel te genieten. Vooral in VGA zijn de patronen van de stenen uitermate fraai gedetailleerd. Bepaalde stenen vertonen zelfs animaties voordat ze worden weggehaald. Uiteraard gaat dit ten koste van de snelheid van het spel, dus zodra de animaties beginnen te vervelen kunnen ze ook worden uitgeschakeld. Hetzelfde geldt voor geluidseffecten en muziek.

Dankzij de grotere variëteit aan puzzels heeft *Shanghai II* mij weer helemaal in de greep, en dat terwijl ik net dacht van mijn *Shanghai* verslaving af te zijn. Ook de mogelijkheid om eigen patronen te ontwerpen voegt het nodige toe aan het oude concept.

Prima!

Peter Nouzo

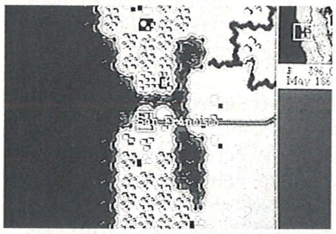


Railroad Tycoon

In het eerste nummer van Hoog Spel kondigden wij bij de recensie van *Railroad Tycoon* voor MS-DOS machines reeds versies voor Amiga en Atari ST aan.
De Amiga versie is er nu, de Atari ST versie komt nog.

De Simulatie

Aangezien de MS-DOS versie van *Railroad Tycoon* uitgebreid werd besproken, zullen we niet al te diep ingaan op alle details die deze simulatie bevat. Degenen die meer informatie op prijs stellen, verwijzen we naar Hoog Spel nummer 1, pagina 60 tot en met 62.



De eerste Amiga-versie van Railroad Tycoon bevat een bug die zich manifesteert na installatie op sommige types A590 harddisk. Er werd één file niet overgezet zodat er vreemde dingen gebeurden, zoals het spoorloos verdwijnen van treinen.
Wilde men Europa spelen dan bleek dat de treinen onbetaalbaar waren.
We hebben hierover contact opgenomen met MicroProse waar men ons verzekerde dat dit probleem inmiddels opgelost is.

In *Railroad Tycoon* staat de speler aan het hoofd van een jonge spoorwegmaatschappij die nog geen lijnen bezit. De maatschappij heeft een lening gekregen voor het starten van de activiteiten. Men moet nu spoorlijnen bouwen, treinen kopen en een dienstregeling uitstippelen. Het is hierbij de bedoeling om mensen, post en goederen efficiënt van de ene naar de andere stad te vervoeren.

Men kan het spel starten in twee delen van de Verenigde Staten, Europa of Engeland. Afhankelijk van deze keuze begint men in een ander jaar met meer ontwikkelde techniek. Het spel kent verder diverse moeilijkheidsgraden waarmee men kan regelen of men zelf seinpalen wil bedienen of dit aan de computer overlaat. Ook kan men een eenvoudig economisch model kiezen waarin elke stad voor alle goederen wil betalen. Een mogelijkheid die het spel extra boeiend maakt is een hevige concurrentie tussen uzelf en de door de computer bestuurde maatschappijen. Als u niet oppast kan het gebeuren dat u door de concurrent wordt overgenomen!
Behalve dit operationele aspect van het leiden van een spoorwegmaatschappij kan ook in aandelen worden gehandeld, of desnoods een concurrent worden opgekocht.

PRODUKTINFO

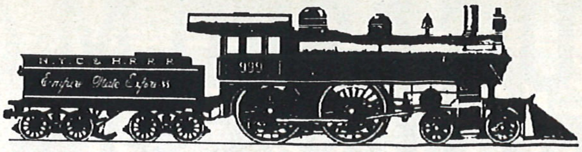
Fabrikant: MicroProse
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 119,00/BFR 2399 (1 Mb)
MS-DOS ƒ 139,00/BFR 2799
Videokaarten:
CGA/EGA/MCGA/VGA/Tandy 1000
Muziekkaarten: AdLib/Roland

Ook op de Amiga blijft *Railroad Tycoon* een uitstekend spel voor liefhebbers van economische simulaties. Het spel is echter complex, zodat het even duurt voordat men op gang is gekomen. Maar vanaf het moment dat men genoeg geld in kas heeft om het spoorwegnet uit te breiden is er genoeg te doen om uren achtereen intensief bezig te zijn.

De kaarten waarop wordt gespeeld zijn geografisch correct, doch de vindplaatsen van de verschillende grondstoffen zijn in elk spel anders zodat iedere keer een geheel nieuwe uitdaging wacht.
De Amiga versie van *Railroad Tycoon* bevat haast alle mogelijkheden van de MS-DOS versie. Alleen de animaties ontbreken. Persoonlijk vind ik dit geen gemis. (De animaties gaan in de MS-DOS versies niet veel verder dan het tonen van de bouw van een brug. Nadat ik dit een keer had bekeken schakelde ik ze al snel uit omdat ze de voortgang van het spel ophielden.)

Spelers die ervan houden hun tanden in een complex spel te zetten zullen van de aanschaf van *Railroad Tycoon* niet snel spijt krijgen.

Edward Helven



LUCASFILM GAMES - NU NEDERLANDS!!

Uit lezersbrieven blijkt dat Lucasfilm adventures en simulaties steeds meer in de belangstelling komen. Uitstekende simulaties zoals *Their Finest Hour - Battle of Britain* en adventures zoals *Secret of Monkey Island* zijn daar natuurlijk mede de oorzaak van.
Reden te meer om de telefoon te grijpen en te proberen een bezoek aan Lucasfilm Games te regelen. Algemeen directeur Doug Glen was razend enthousiast over onze plannen om langs te komen en meteen werd de gehele dag voor ons gereserveerd. Nu moet wel vermeld worden dat hij een zwak voor Nederland heeft, hij heeft enige tijd hier gewoond en denkt daar nog steeds met weemoed aan terug.

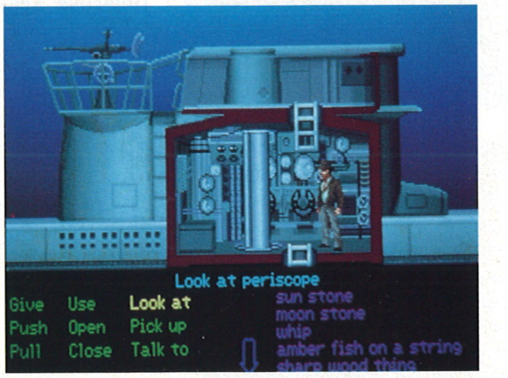
SKYWALKER RANCH

Ten noorden van San Francisco ligt op ongeveer een half uur rijden Napa Valley, de wijnstreek van Californië. Hier komen wijnen vandaan die zich kunnen meten met de beste Franse wijnen. Vlak voordat Napa Valley binnengereden wordt heeft de snelweg een afslag naar San Rafael, de plaats waar Lucasfilm zich gevestigd heeft. De grote Skywalker Ranch van George Lucas ligt even buiten San Rafael. Op een gigantische stuk land liggen diverse gebouwen, waaronder het hoofdkantoor van Lucasfilm, een compleet in eikehout nagebouwd landhuis uit de vorige eeuw. Verder is er een complete geluidsstudio op het perceel, aangezien Lucas het teveel vond dat hij, om de muziek van huiscomponist John Williams op te nemen iedere keer naar Londen moest. De rondleiding over Skywalker Ranch die we kregen was enerzijds teleurstellend, anderzijds indrukwekkend. Indrukwekkend vanwege alle technologie die ons getoond werd - bijvoorbeeld een immens project om oude films te restaureren en te bewaren - maar ook teleurstellend omdat veel achter gesloten deuren plaats vond: TOP GEHEIM. Eveneens indrukwekkend was een demonstratie die we kregen van 'THX Sound', een door Lucasfilm ontwikkeld 'surround sound' systeem (muziek/geluid van alle kanten) om geluid en muziek in een bioscoop weer te geven.
Nog nooit eerder hebben we zo iets gehoord, de definitie en kwaliteit van het geluid was dusdanig dat we nauwelijks konden geloven in de bioscoop te zitten. Momenteel wordt hard gewerkt aan een huiskamer versie van 'THX Sound', naar wij begrepen hebben ondermeer samen met JVC en Bang & Olufsen.
Lucasfilm Games, de spellen afdeling, had vroeger ook een kantoor op Skywalker Ranch maar werd wegens ruimtegebrek verzocht een kantoor in San Rafael te zoeken. En daar, in een compleet nietszeggend gebouw waar het zelfs moeite kostte de ingang van te vinden, bezochten we een van de meest innovatieve en succesvolle computerspelen fabrikanten.

MS-DOS



MS-DOS



GROTE HITS

In Nederland is Lucasfilm Games slechts bekend van enkele adventures zoals *Maniac Mansion, Loom, Indiana Jones* en *Secret of Monkey Island.* Daarnaast heeft men de laatste jaren echter ook vele andere spellenhits gehad. Uiteraard zijn veel spellen gebaseerd op de films van Lucas, zoals *Star Wars* en *Indiana Jones*, waarbij zowel voor de actie, adventure als simulatie vorm gekozen wordt.
Dat men actiespellen niet schuwt moge blijken uit het feit dat men met *Star Wars* voor Nintendo reeds een perfect arcade actie spel afgeleverd heeft. Tijdens ons bezoek werd het nieuwste *Star Wars* spel voor Nintendo, *The Empire Strikes Back* uitgebreid getest. Het allernieuwste Nintendo spel *Defenders of Dynatron City* bevond zich nog in de ontwikkelfase, maar wat we ervan zagen deed ons verlangen naar meer. Deze Nintendo spellen brengt Lucasfilm samen met JVC Musical Industries op de markt. Over deze spellen in een komende Hoog Spel meer.



NEUS IN DE BOTER

We vielen wel met onze neus in de boter. Tijdens het laten zien van de nieuwe adventures en simulatoren vertelde Doug Glen en passant dat de volgende dag een contract met HomeSoft getekend zou worden. Leuk, zeiden wij, maar wat houdt dat dan precies in?

"Och,' zei Glen, "vanaf nu worden al onze producten in het Nederlands vertaald door HomeSoft."

Dat was verbazingwekkend nieuws, in concreto betekent dit dat HomeSoft nu het recht heeft om ondermeer het beginners adventure *Loom* en *Secret of Monkey Island* in het Nederlands te vertalen, zowel de schermteksten als de handleiding. Maar er staat ons nog veel meer te wachten, ook de simulator *Secret Weapons of the Luftwaffe* komt in een Nederlandse versie. Jammer genoeg niet op het scherm en het 225 pagina's tellende geschiedenisboek dat bij *SWOTL* zit blijft in het Engels, maar de handleiding, referentiekaarten et cetera worden wel vertaald.

Ook nieuwe adventures worden geheel in het Nederlands vertaald. Begonnen wordt met *Secret of Monkey Island II: LeChuck's Revenge* terwijl voor eind van dit jaar het nieuwe Indiana Jones adventure *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* op stapel staat. Voor 1992 staan een aantal projecten gepland die we wel mochten zien maar waar niet over geschreven mocht worden; de glimpjes die getoond werden deden ons watertanden. We kregen heel wat fotomateriaal mee dat we eind van dit jaar pas mogen publiceren, dus u zult even geduld moeten hebben.

TESTERS

Een van de resultaten van ons onderhoud met Doug Glen is dat Hoog Spel nu behoort tot de exclusieve groep Beta testers van Lucasfilm Games. Dit betekent dat wij zeer vroege versies van Lucasfilm spellen krijgen om te testen en eventueel te recenseren.

Reeds in dit nummer van Hoog Spel kunt u zien welke voordelen dit heeft, als eerste in Europa kunnen wij een complete, werkende versie van *Secret Weapons of the Luftwaffe* recenseren. Alle andere recensies die tot op heden gepubliceerd zijn, werden gedaan aan de hand van een zeer vroege demo diskette uit eind 1990. De versie van *SWOTL* op die demo is een zeer slechte en uiterst zwakke afschaduwing van wat het programma in werkelijkheid geworden is.

WIJN PROEVEN

U begrijpt natuurlijk wel dat we de dag na ons bezoek aan Lucasfilm uitgetrokken hebben voor een bezoek aan Napa Valley en bij menige "winery" aan het wijnproeven geslagen zijn. Inderdaad, petje af voor de kwaliteit.

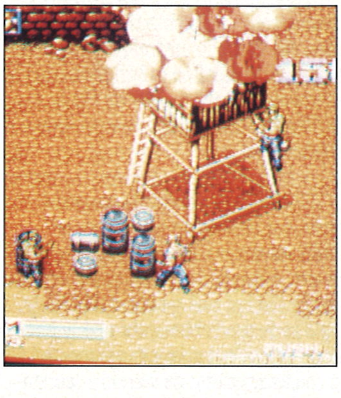
MERCS

Tijdens een vredesmissie door Centraal Afrika wordt de President van de Verenigde Staten ontvoerd door een groepje rebellen. Het moet tegen elke prijs worden voorkomen dat de pers hier lucht van krijgt. Een grootscheepse militaire interventie behoort dus niet tot de mogelijkheden. De regering besluit daarom de hulp van Howard Powell en Joseph Gibson, twee ervaren huurlingen, oftewel *Mercenaries,* in te roepen.

Voordat Powell in 1985 de *Mercs* oprichtte stond hij aan het hoofd van een speciale anti-terreur brigade. Gibson is een voormalige 'Groene Baret'. Sinds hij is toegetreden tot de *Mercs* heeft hij zich verder bekwaamd in het gebruik van een groot scala aan wapens. Hierdoor wordt Gibson als geen ander in staat geacht een solo-actie te ondernemen.

ACHT NIVEAUS

De speler neemt de gedaante aan van Joseph Gibson en moet zich in die



hoedanigheid door acht verschillende niveaus heen worstelen. Het spel begint op het strand waar hij geland is. Van daaruit volgt een tocht door het kamp van de rebellen. De volgende stap op weg naar succes voert naar de haven die inmiddels in handen van de rebellen is gevallen.
Vervolgens moet men zich een pad banen door een moeras om terecht te komen in het volgende niveau - het hoofdkwartier van de rebellen - waar de President vastgehouden wordt. Helaas arriveert Gibson te laat want de rebellen zijn gevlucht in een trein. Deze trein voert naar een goed bewaakt vliegveld. Het ligt voor de hand dat de rebellen de President naar een andere locatie willen overbrengen. Het laatste niveau speelt zich dan ook af op de startbaan, waar een gestolen transportvliegtuig al klaar staat om op te stijgen.

Op alle niveaus is het spelprincipe hetzelfde. De speler beweegt door het landschap dat van schuin-boven wordt getoond. Af en toe verschijnt een pijl in beeld die aangeeft welke kant men op moet voor het vinden van het einde van het niveau. Voordat men naar het volgende niveau kan, moet een laatste machtige tegenstander verslagen worden.

WAPENS EN PROVIAND

Her en der liggen kisten die, wanneer men deze opblaast, hun inhoud blootgeven. Er kan een zwaarder wapen inzitten, maar ook voedsel. Dit laatste is bij uitstek geschikt om verloren energie weer wat op te vijzelen. De wapens die men kan vinden lopen uiteen van vlammenwerpers, via machinegeweren tot raketwerpers aan toe. Ook bevatten de kisten *power-ups* die de werking van het huidige wapen versterken.

Op gezette tijden treft men verlaten voertuigen aan die men kan confisceren. Klim erin en men kan rebellen platwalsen. Een ander voordeel van de voertuigen is de bescherming die ze bieden. Helaas duurt het niet lang voordat het voertuig onklaar raakt door vijandelijk vuur.

PRODUKTINFO

Fabrikant: U.S. Gold
Leverbaar voor:
Amiga *f* 89,-/BFR 1799
Atari ST *f* 89,-/BFR 1799
C64 cass *f*39,- /BFR 799
C64 disk *f* 59,-/BFR 1199

AMIGA/ATARI ST

"De zoveelste imitatie van *Ikari Warriors, Rambo,* of hoe deze spelen verder ook heten mogen." was mijn eerste gedachte.
Het blijkt ditmaal echter wel een goede kloon te zijn die net iets verder gaat dan zijn voorgangers. In *Mercs* kan men namelijk krachtiger wapens vinden.
Het spel scrollt soepel en de graphics zijn goed. In zijn soort is *Mercs* een goed spel, maar het zal - net als bij andere schietspellen - niet erg lang duren voordat de verveling toeslaat.

Peter Nouzo

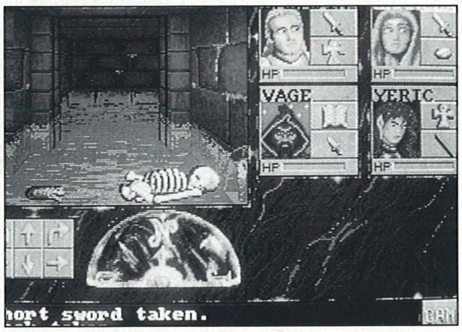
RPG (AR PI DZI)

Nadat we in het vorige nummer wat dieper ingegaan zijn op de achtergrond van het adventure-spel, deze keer informatie over het fenomeen CRPG's, oftewel Computer Role Playing Games.

ER ZIJN GRENZEN

In tegenstelling tot het adventure is het RPG (Role Playing Game = rollenspel) niet een oorspronkelijk voor de computer geschreven spel. Voordat RPG's op de computer verschenen, werden ze ontwikkeld om met een groepje, zonder technische hulpmiddelen, een spel te spelen. Het principe van RPG's is dat iedereen in een groep mensen een eigen rol speelt. Al zijn/haar acties in het spel dienen zoveel mogelijk binnen de grenzen te liggen die hem/haar door de rol worden voorgeschreven.

Om dit te bepalen heeft elk karakter een aantal eigenschappen die middels een cijferwaarde worden bijgehouden. Hierbij kunt u denken aan bijvoorbeeld kracht, intelligentie, uithoudingsvermogen en lenigheid. Een karakter mag alles doen wat hij/zij wil, maar de eigenschappen zijn bepalend voor eventueel succes van de actie.



U kent ongetwijfeld Ulf de Barbaar niet. Mogen wij dan even voorstellen: hij heeft een kracht van 18 (meestal het maximum), en een intelligentie van 3. Als Ulf een deur open wil maken heeft hij meer kans dat het hem lukt door met bruut geweld te werk te gaan dan door te bedenken dat er een knop aan deze deur zit die hij zou moeten omdraaien....

Om dit alles in goede banen te leiden is er een verteller annex scheidsrechter aanwezig, meestal de 'Dungeon Master' genoemd. Deze bedenkt het te spelen spel, de situaties en schat de moeilijkheid van een actie in. Verder bepaalt de 'Dungeon Master' of een actie geoorloofd is. En als er tegenstanders of gewoon andere karakters in het spel voorkomen, is het zijn/haar taak deze te spelen.

AUTOMATISCHE REGISSEUR

Na het bovenstaande gelezen te hebben, begrijpt u dat een deel van de taken van de 'Dungeon Master' heel goed overgenomen kan worden door de computer. Het berekenen van de uitkomst van verschillende situaties, het spelen van de monsters et cetera.
Er bestaat echter één groot verschil tussen RPG's en CRPG's, namelijk de mate van vrijheid van de karakters die u speelt. In een computersimulatie is deze noodzakelijkerwijs aan veel strengere regels gebonden dan wanneer een mens deze taak vervult.

Op de computer zijn RPG's dan ook iets anders van opzet. Karakters worden nog steeds op dezelfde manier gedefinieerd, dus met een waarde voor de verschillende eigenschappen. Het verhaal ligt echter vooraf vast. Meestal moet u iemand bevrijden of iemand verslaan of iets vinden.

Verder is er een beperkt aantal handelingen dat elk karakter kan verrichten. Zoals iets oppakken, iets laten vallen, iets bekijken en met iemand of iets vechten. En bij CRPG's is dit vechten heel belangrijk geworden. Sterker nog, het is vrijwel alleen bij het vechten dat verschillen tussen karakters duidelijk worden.

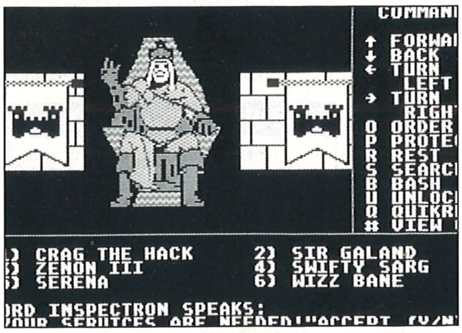
Het is hier dat tovenaars met hun spreuken en stafjes in de weer gaan, dieven om de tegenstander heensluipen om hem in de rug te steken, barbaren en ridders er met knuppel en goedendag op los houwen en priesters bidden tot hun God voor interventie in de vorm van hagel of insectenzwermen.

CULTURELE SAMENWERKING

Een van de eerste van deze CRPG's, in ieder geval in Nederland, was *HACK The Amulet of Yendor*. Ontwikkeld in Amerika, maar afgemaakt in het Mathematisch Centrum te Amsterdam. U speelt een held die u mag kiezen uit een aantal verschillende personages. Een aantal heel originele vondsten zijn hier te zien. U kunt bijvoorbeeld een ridder of een barbaar zijn, maar ook een speleologist of een toerist. Kiest u voor het toeristschap dan krijgt u geen wapen, maar wel een fotocamera mee, waarmee u de monsters kunt verblinden en dan hard weglopen!!!
Het aantal monsters in *HACK* is ongeveer 52, namelijk alle hoofd- en kleine letters van het alfabet. Veel monsters die voor het eerst in dit spel voorkomen zijn later in de meeste CRPG's terug te vinden.

LORD BRITISH

In de beginperiode waren de meeste RPG's georiënteerd op de fantasie wereld.
Dit betekent dat ze heel veel lenen uit Tolkien's *In de Ban van de Ring*, bijvoorbeeld Orcs en Hobbits, maar ook het soort verhalen.
In Europa is het in de begintijd de *Bard's Tale* serie die overheerst, in Amerika is *Wizardry* de bekendste. Beide hebben een zogenaamd eerste-persoons perspectief.
Dit betekent dat u de situatie ziet alsof u zelf rondloopt, dus in 3-D.



In dezelfde tijd is er ook al een begin gemaakt met een andere zeer bekende serie, *Ultima* van Richard Garrison, bijgenaamd Lord British. Dit spel heeft een ander perspectief, namelijk een vogelperspectief. U ziet een kaart van boven en op deze kaart ziet u de avonturiers rondlopen. Dit spel was - en is - zo succesvol dat *Ultima VII* al in ontwikkeling is.
Volgens ons het grootste aantal vervolgen ooit voor een computerspel.

Deze vroege RPG's zijn nog heel beperkt in hun mogelijkheden. Ten eerste is de grafische kwaliteit van de computers nog niet hoog genoeg om de monsters enige realiteitswaarde te geven en ten tweede probeert men in het begin heel erg de niet-CRPG's na te bootsen met behulp van de computer. Dit leidde soms tot heel omslachtige en 'gezochte' commando's.
Een uitzondering op deze regel vormde New World Computing, dat in deze beginperiode met *Might & Magic* bewees dat zelfs met beperkte middelen een goed verhaal verteld kan worden.

DUNGEON MASTER

Dungeon Master van FTL was het eerste CRPG dat ten volle de capaciteiten en de unieke kwaliteiten van de computer voor het rollenspel benutte.
De graphics waren prachtig en de muziek en geluidseffecten huiveringwekkend. Dit alles gekoppeld aan een heel intuïtieve bediening maakte het tot een keerpunt in de historie van de computerspellen. Helaas hebben de MS-DOS bezitters moeten wachten op *Ultima VI* voor ook zij een CRPG kregen dat grafisch aantrekkelijk was. Want ondanks herhaalde beloften is *Dungeon Master* nog steeds niet te krijgen voor de PC.
Eye of the Beholder van SSI lijkt ons een overigens een uitstekend alternatief.

De combinatie TSR/SSI mag zeker niet vergeten worden. Zij namen het bekendste niet-computer rollenspel namelijk *Advanced Dungeons & Dragons* en goten het in een vorm die voor de computer acceptabel was. Zij zijn het ook geweest die het element strategie in de gevechten gebracht hebben. Dit deden ze door tijdens het spel van perspectief te wisselen. Als u rondloopt ziet u de wereld in eerste-persoons perspectief, maar zodra u monsters tegenkomt ziet u het strijdtoneel van bovenaf.

TOEKOMST

Het CRPG is nu een volwassen spel-genre geworden. Helemaal los van zijn vader, het gewone rollenspel zal het wel nooit komen, (getuige bijvoorbeeld de omzetting van *MegaTraveller* naar de computer) maar het heeft zeker een heel eigen gezicht gekregen. Iets dat met de komst van de CD-ROM, en dus hopelijk grotere hoeveelheden data, alleen maar beter kan worden.

Steeds meer computerbezitters ontdekken de unieke waarde van CRPG's en naast adventures en simulaties gaat men ook deze spelen. Het wordt dan ook tijd dat we die spelers die problemen hebben een handje gaan toesteken.

Mogen wij u op volgende pagina de eerste voorzet overhandigen voor de vanaf dit nummer verschijnende hulprubriek **De Kerker,**
waar onze huismagiër Mithrandir de scepter zwaait.

de Kerker

In het derde nummer van Hoog Spel zijn we begonnen met de Queeste waarin Ghlen Livid zijn kennis van adventures mag spuien. Maar de hoofdredacteur wilde toch de mensen met echte problemen, de RPG-spelers, niet aan Ghlen overlaten. Daarom heeft men mij, Mithrandir, verzocht me om hen te bekommeren.

Algemene zaken

Voordat ik in heel specifieke problemen ga duiken, wil ik eerst wat algemene tips geven. Bij de meeste RPG's wordt de mogelijkheid geboden om, voordat u gaat spelen, karakters te creëren. Het is heel verstandig om de karakters die in het begin het zwakste zijn, als eerste te maken. Dit zijn meestal de tovenaars en priesters. Nadat u dat gedaan heeft maakt u een aantal ridders, die u alleen maar gebruikt als kanonnenvlees. Dit betekent dat u ze alle risico's laat lopen, vooraan zet in gevechten, et cetera. En als ze doodgaan dan maakt u gewoon weer nieuwe. Op die manier verzamelt u vlug veel ervaringspunten en hoeft u geen geld uit te geven aan dure genezers. Pas als u vindt dat de zwakste karakters sterk genoeg zijn, creëert u de definitieve strijders en ridders.

Als u eenmaal sterk genoeg bent, zult u in vrijwel alle RPG's een doolhof in moeten. Nu weet ik dat de meeste RPG-spelers liever geen kaarten tekenen. En in de meeste nieuwe RPG's wordt dit dan ook door de computer zelf gedaan. Maar bij de oudere RPG's is het meestal onmogelijk om weer uit een doolhof te komen zonder bij te houden hoe u er in gekomen bent. Er is echter een methode om niet te verdwalen in een doolhof. U houdt gewoon uw rechterhand consequent aan de muur. (Uw linkerhand mag ook natuurlijk.) Als u dat doet vanaf de ingang, dan komt u ook altijd op een gegeven moment weer bij de ingang uit!!



Ultima 6, The False Prophet.

Eén van de moeilijkste zaken uit dit RPG is eigenlijk het feit dat men er van uit gaat dat u de voorgaande delen uit de serie ook al gespeeld had. Hier wat zaken die u eigenlijk zou moeten weten, voordat u midden in het spel bent.

Als een van uw karakters een level omhoog kan omdat hij of zij genoeg ervaringspunten heeft, dan kunt u naar een Shrine gaan en daar mediteren. Echter, elke shrine heeft eigen eigenschappen. Bij deze de negen shrines en welk attribuut ze verhogen:

Honesty:	Intelligence (Intelligentie)
Valour:	Strength (Kracht)
Compassion:	Dexterity (Handigheid)
Combined Virtues:	Allemaal maar minder
Justice:	Intelligence & Dexterity
Honour:	Strength & Intelligence
Sacrifice:	Strength & Dexterity
Spirituality:	Strength & Dexterity & Intelligence
Humility:	geen van allen!

Verder is het heel erg handig om te weten dat de Maansteen, die u in het begin van Lord British gekregen heeft, u naar meer plaatsen kan brengen dan u aanvankelijk zult denken. Leg hem maar eens iets verder weg en u zult zien dat hij u ook naar hele handige plaatsen kan transporteren.

Keef the Thief

In deze komische kruising tussen RPG en adventure bent u een dief, die God-Koning probeert te worden.

Probeer eerst alle huizen in Same Mercon te beroven, dit gaat regelmatig mis, maar uiteindelijk lukt het. U bent dan al zo sterk dat het vechten in de jungle geen problemen meer op hoeft te leveren.

Het moeilijkste raadsel is de deur, die u van twee kanten moet openen. Eén helft van de deur bevindt zich onder de ruïnes, aan het eind van een gang. De andere helft bevindt zich aan het eind van een gang onder het huis van de kluizenaar. Verder zijn de meeste raadsels, mits u voldoende kennis van de Engelse taal heeft, vrij eenvoudig.

Legend of Faerghail

Ga als eerste de dwergenmijnen in het westen van Faerghail in. Zoek hier net zolang tot u een stalen kogel hebt gevonden. Deze zorgt namelijk voor het automatisch maken van een kaart. Met de magische kaart spreuk samen laat hij zelfs alle geheime gangen zien!!!

Tot slot

Het is uitermate moeilijk om in te schatten wat voor problemen u heeft. Deze eerste keer moet dan ook noodgedwongen wat algemeen blijven. Vragen zijn uiteraard zeer welkom, waarbij u wel dient te bedenken dat u uw probleem zo goed mogelijk dient te omschrijven. Vergeet bijvoorbeeld de samenstelling van uw team niet, plus de eventueel verworven vaardigheden. Liever teveel informatie dan te weinig, is mijn lijfspreuk.

Moge Lord British u welgezind zijn,

Mithrandir

GOEDKOPE SPELLEN KUNNEN

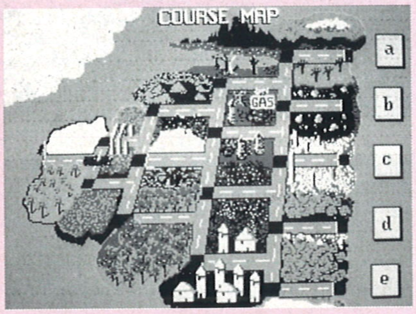
OUT RUN

Een klassiek race-spel uit de speelhallen. Kruip achter het stuur van een rode Ferrari Testarossa met een topsnelheid van 295 Km/uur. Scheur langs de stranden van Zuid-Frankrijk, door de Alpen of door Death Valley in Amerika. Welk van de vijf parcours u ook volgt, u zult weinig tijd hebben om van het uitzicht te genieten. Regelmatig komt u splitsingen tegen welke naar een ander deel van het parcours leiden. Via deze splitsingen kunt u zelf min of meer de moeilijkheidsgraad van het spel bepalen. Een rit door de woestijn is nu eenmaal makkelijker dan een wilde race over een weg die met rotsblokken bezaaid is.
Elk gedeelte van het parcours moet binnen een tijdlimiet worden afgelegd om door te mogen naar het volgende deel.

***Out Run* is een klassiek spel uit de speelhallen dat in zijn tijd waanzinnig populair was. Het was het eerste race-spel dat de speler zelf een route liet uitstippelen. Natuurlijk is het spel achterhaald; er zijn inmiddels betere race-spellen te koop. Maar voor deze prijs is het desondanks een aardig spel om een verloren uurtje op te vullen. Ook al is *Out Run* naar de huidige maatstaven gemeten geen echte 'topper', de aanschaf lijkt mij verantwoord.**

Helen Balens

MS-DOS



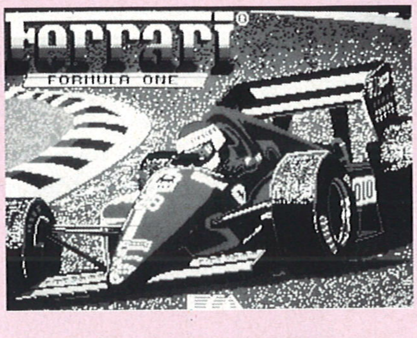
PRODUKTINFO

Fabrikant: U.S. Gold
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 29,95/BFR 599
Atari ST ƒ 29,95/BFR 599
MS-DOS ƒ 29,95/BFR 599
Videokaarten: Hercules/CGA/EGA/VGA/Tandy
Muziekkaarten: geen

FERRARI FORMULA 1

In *Ferrari Formula 1* kruipt men achter het stuur van een snelle bolide. Men moet proberen een Grand-Prix seizoen uit te rijden op circuits in verschillende delen van de wereld. Voordat de race begint, moet er heel wat werk worden verricht. Om te beginnen moet de motor optimaal worden afgesteld op de testbank. Ook moet men beslissen welk soort banden men wil monteren, het is dus zaak op het weerbericht te letten. Nog even in de windtunnel controleren of de stabilisatorvinnen goed staan afgesteld en de eerste trainingsronde kan beginnen. Na de training moet men zich kwalificeren voor de uiteindelijke race.

MS-DOS



Een bijzonder aspect aan dit spel is het feit dat men ook de kalender in de gaten moet houden. Arriveert men een paar dagen te vroeg bij een circuit, dan verspilt men kostbare tijd die men had kunnen besteden aan het trainen op de testbaan bij de Ferrari fabriek. Arriveert men daarentegen te laat, dan heeft men een kans gemist om punten voor het klassement te verdienen.

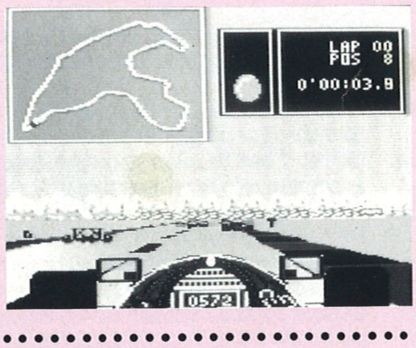
In deze Formule 1 simulatie heeft de speler zijn (of haar) handen vol. Voordat aan de race kan worden deelgenomen moeten eerst heel wat zaken zijn geregeld. De afstelling van de verschillende onderdelen van de wagen zijn hierbij zeer belangrijk.
Het zal even duren voordat men het gevoel heeft de bolide volledig onder controle te hebben, maar wanneer het zover is zal men ervaren dat *Ferrari Formula 1* een uitstekend spel is in zijn soort.

Helen Balens

PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 39,95/BFR 799
Atari ST ƒ 39,95/BFR 799
C64 cass ƒ 19,95/BFR 399
C64 disk ƒ 29,95/BFR 599
MS-DOS ƒ 39,95/BFR 799
Videokaarten: Hercules/CGA/EGA/Tandy
Muziekkaarten: geen

MS-DOS

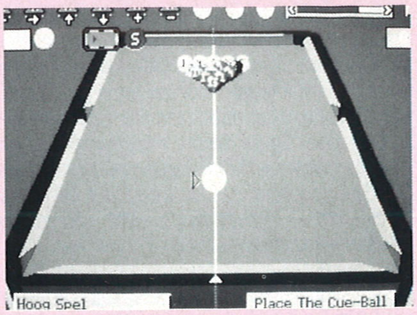


3D POOL

De titel van dit spel zorgt voor verwarring. Volgens de verpakking luidt de titel *3D Pool*. Het introductiescherm toont daarentegen de titel *Sharky's 3D Pool*, terwijl de handleiding spreekt van *Maltese Joe's 3D Pool*. (Maltese Joe is een snooker speler; een vorm van biljarten die in dit spel niet gespeeld kan worden.) Over één ding zijn al deze bronnen het echter eens. Het is een biljartspel waarin men twee varianten van het Amerikaanse *pool* kan spelen.

Zoals men mag verwachten van een biljartspel kan de speler de stootkracht en het effect van de bal bepalen.
Behalve het spelen van een wedstrijd tegen de computer of tegen een vriend(in) kan men zich ook bekwamen in het spelen van truc-stoten. Naast de standaard truc-stoten die het programma bevat, kunnen deze ook zelf worden opgezet.

MS-DOS



***3D Pool* is een aardig spel. De mogelijkheid om weddenschappen af te sluiten is een leuke vondst. Het is even wennen dat men niet met een keu richt, maar dat men bepaalt in welke richting de stootbal vertrekt door de tafel te laten draaien. Dit werkt in de praktijk echter heel redelijk.**

Om het richten te vergemakkelijken kan de tafel in verschillende richtingen worden gekanteld en gedraaid. Ook kan men in- en uitzoomen voor een beter overzicht op de tafel.

De beweging van de ballen wordt niet erg realistisch weergegeven, terwijl ook het richten zelf af en toe wat grof gebeurt. Desondanks is *3D Pool* een redelijk spel dat zeker niet (meer) te duur geprijsd is.

Helen Balens

PRODUKTINFO

Fabrikant: Mirror Image
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 39,95/BFR 799
Atari ST ƒ 39,95/BFR 799
C64 cass ƒ 19,95/BFR 399
C64 disk ƒ 29,95/BFR 599
MS-DOS ƒ 39,95/BFR 799
(Minimaal 512 Kb)
Videokaarten: Hercules/CGA/EGA/VGA/Tandy
Muziekkaarten: geen

OOK GOED ZIJN

VANDAAR DAT WE MET INGANG VAN DIT NUMMER VAN HOOG SPEL EEN NIEUWE RUBRIEK STARTEN WAARIN WIJ KORT EEN AANTAL SPELLEN BESPREKEN DIE TEGEN ZEER AANTREKKELIJKE PRIJZEN OP DE MARKT WORDEN GEBRACHT.

MS-DOS



NINJA RABBITS

Een *Ninja Rabbit* bindt de strijd aan tegen de vervuiling van het milieu die het gevolg is van een lekkage in een chemische fabriek. De lucht en de riolen zijn verontreinigd met een uiterst giftig zenuwgas. Als gevolg van dit gas zijn vreedzame diertjes veranderd in agressieve monsters die het vooral op ons lieve konijntje hebben voorzien.

De *Ninja Rabbit* beschouwt het als zijn taak om naar de fabriek te gaan die voor deze problemen verantwoordelijk is. Hier moet het konijn de laboranten weerhouden van het fabriceren van nog meer schadelijke chemicaliën, in elk geval totdat het lek gedicht is en nieuwe veiligheidsvoorschriften zijn aanvaard zodat een dergelijke ramp nooit meer kan plaatsvinden.

Ninja Rabbits is een karate spel dat zich uitstrekt over een aantal niveaus, zowel boven als onder de grond. Na elke treffer neemt de energie van het konijn af, maar door het oprapen van een wortel krijgt hij een extra leven.

Ninja Rabbits **is een pure persiflage op het verschijnsel** ***Teenage Mutant Hero Turtles.*** **In tegenstelling tot de meeste spellen die een ander spel onder vuur nemen is** ***Ninja Rabbits*** **een leuk produkt geworden.**

Helen Balens

PRODUKTINFO

Fabrikant: Micro Value
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 39,95/BFR 799
C64 cass ƒ 14,95/BFR 299
C64 disk ƒ 19,95/BFR 399
MS-DOS ƒ 39,95/BFR 799 (Minimaal 512 Kb)
Videokaarten: CGA/EGA/VGA
Muziekkaarten: geen

ROCKET RANGER

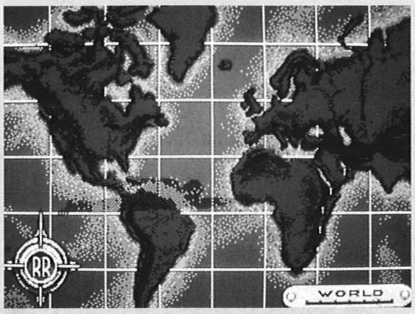
Slechts weinig computerspellen vallen ten prooi aan censuur. *Rocket Ranger* is een van die weinigen. De oorspronkelijke versie - het spel speelt in 1940 - kende een intro waarin men Hitler een toespraak zag houden terwijl de hakenkruisen uit zijn mond stroomden. Voornamelijk hierom kwam het spel in Duitsland op de zwarte lijst terecht. Na wat aanpassingen, de Nazi's werden Leutonians en swastika's werden vervangen door een fantasie-symbooltje, werd het toegelaten. Ook in Nederland zorgde het spel voor de nodige opschudding. Sommige winkeliers weigerden het in hun assortiment op te nemen.

MS-DOS



In het spel neemt men de rol aan van *Rocket Ranger*, een soort kruising tussen *Superman* en *Biggles*. In die hoedanigheid moet men proberen een aantal delen van een raket terug te vinden voordat de Nazi's hiermee naar de maan vliegen om de brandstof Lunarium te winnen. Als ze hierin slagen zal het de Geallieerden zeker niet meer lukken om de Duitse opmars te stoppen.
Tijdens het spel krijgt men een aantal sub-spellen af te wikkelen. De ene maal moet men een soldaat bewusteloos slaan, een andere keer staat men in de jungle voor een oude tempel waar men Duitsers uit de vensters moet knallen. Tussendoor kan men een aantal spionnen in verschillende gebieden laten infiltreren om de vorderingen van de vijand zoveel mogelijk te dwarsbomen.

MS-DOS



In mijn ogen was ***Rocket Ranger*** **het eerste spel van Cinemaware waarbij men echt van een spel kon spreken. Het heeft in mijn ogen veel meer inhoud en variatie dan hun eerste produkt** ***Defender of the Crown.*** **Na al deze jaren is de kwaliteit van** ***Rocket Ranger*** **overeind gebleven. Het spel is afwisselend genoeg om er vele uren mee zoet te zijn. Grafisch perfect en zeer speelbaar.**

Helen Balens

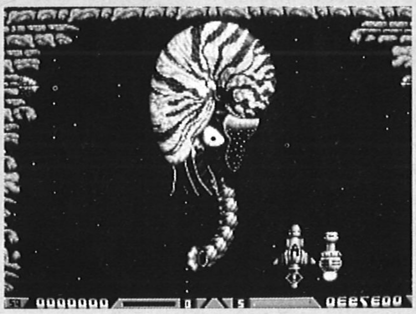
PRODUKTINFO

Fabrikant: Mirror Image
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 39,95/BFR 799
Atari ST ƒ 39,95/BFR 799
MS-DOS ƒ 39,95/BFR 799 (Minimaal 512 Kb)
Videokaarten: CGA/EGA/Tandy
Muziekkaarten: geen

XENON 2

De Xenites zijn teruggekeerd en ditmaal is het hen menens. Ze hebben vijf tijdbommen geplaatst op verschillende plaatsen in de geschiedenis. Alleen u kan de dag redden, om nog maar te zwijgen van de wereld!
Xenon 2 is een verticaal scrollend schietspel in de ruimte. In het spel bestuurt men een ruimteschip dat van extra wapens kan worden voorzien door capsules op te pikken.
Bovendien kan geld worden verzameld dat de aan flarden geschoten tegenstanders achter laten. Met dit geld kan men in de winkels die men tegenkomt nog meer handige accessoires aanschaffen. Heeft men niet voldoende muntjes, dan kan men ook de onderweg opgepikte uitrustingsstukken verpatsen aan de winkelier.

MS-DOS



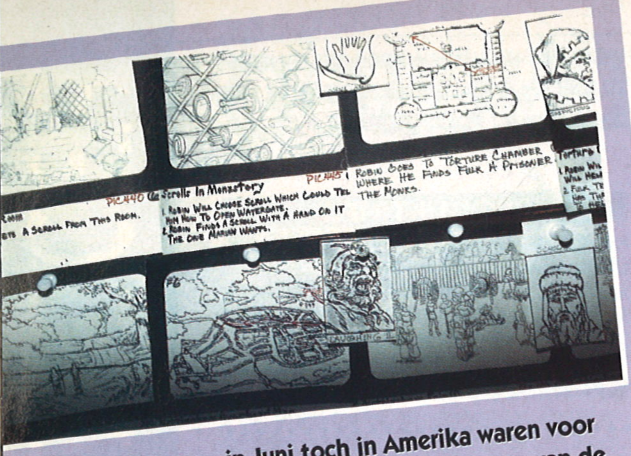
Ondanks het feit dat ***Xenon 2*** **één van de eerste spellen van de 'Bitmap Brothers' is, blijft dit een uitstekend spel. Zelfs toen het nog de volle prijs moest opbrengen was** ***Xenon 2*** **een uitstekende keuze voor liefhebbers van schietspellen.**
Het achtergrondverhaaltje heeft - bij dit soort spellen blijkbaar verplicht - weinig om het lijf. Niettemin is ***Xenon 2*** **een meesterwerkje in de categorie schietspellen. De graphics zijn wonderschoon en de actie is furieus. Verplichte kost voor ruimte-cowboys.**

Helen Balens

PRODUKTINFO

Fabrikant: Mirror Image
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 39,95/BFR 799
Atari ST ƒ 39,95/BFR 799
MS-DOS ƒ 39,95/BFR 799 (Minimaal 512 Kb)
Videokaarten:
Hercules/CGA/EGA/MCGA/VGA/Tandy
Muziekkaarten: geen

Sierra



Aangezien we in Juni toch in Amerika waren voor de Consumer Electronic Show besloten we van de gelegenheid gebruik te maken om Sierra On-Line te bezoeken. We hadden echter vernomen dat Sierra zo toegankelijk was als de kluis van de Nederlandse Bank, maar tot onze verrassing was één telefoontje met Srini Vasan, Sierra's directeur voor Europa, voldoende om een uitnodiging te krijgen. En hij kende Hoog Spel zowaar!

Sierra On-Line is gevestigd in Oakhurst, aan de rand van het natuurreservaat Yosemite Park, een grandioze omgeving. Toen we aankwamen was het bloedheet, zo'n 40° Celsius. We werden reeds opgewacht door Srini, maar voordat we het gebouw mochten betreden moest eerst een verklaring ondertekend worden dat we geheimhouding zouden betrachten over bepaalde in ontwikkeling zijnde projecten. Het journalistenhart bloedde, maar we wilden naar binnen; en niet alleen omdat het zo warm was.

We hebben de gehele dag met Srini Vasan doorgebracht en werden uitgebreid door het bedrijf rondgeleid. We hebben niet alleen uitvoerig met Srini maar ook met producer Guruka Singh Kalsa gesproken. Guruka is verantwoordelijk voor de beslissing of een spel klaar is om uitgebracht te worden of dat er nog meer aan verbeterd dient te worden. Zelden hebben we mensen meegemaakt die zo bezeten zijn van hun werk, iets wat trouwens geldt voor zowat iedereen die bij Sierra werkt. En misschien is dat ook wel de reden voor de constant zeer hoge kwaliteit van de Sierra produkten.

Hoe wordt een Sierra adventure gemaakt

Uiteraard wordt eerst het verhaal bedacht en volledig uitgeschreven. Alle verhaallijnen, plots, sub-plots en puzzles worden helemaal uitgewerkt. Artiesten bepalen gezamenlijk met de schrijver(s) hoe ieder beeldscherm eruit moet gaan zien. Vervolgens worden de eerste, met de hand getekende ontwerpen gemaakt voor elk scherm (zie foto). We hebben de eerste ontwerpen van *Conquests of the Longbow - Legend of Robin Hood* mogen fotograferen.
Vervolgens worden de achtergronden van elk scherm met de hand geschilderd (zie foto).



Voor animatie hanteert Sierra twee werkwijzen. Het oudste systeem is Rotoscope, hierbij laat men een acteur de benodigde bewegingen maken welke gefotografeerd worden. Op basis van acht tot maximaal zestien gedigitaliseerde foto's uit deze reeks wordt door de computer een vloeiende beweging ontwikkeld. Dit systeem is uitermate geschikt voor niet al te ingewikkelde bewegingen en werd ondermeer gebruikt voor *Rise of the Dragon* en *King's Quest V*.

Nieuw is het gebruik van video. Sierra heeft een complete videostudio gebouwd waarin acteurs gefilmd worden. De videobeelden worden vervolgens gedigitaliseerd en verwerkt als animatie. Wanneer de animatie perfect is gaat een artiest digitaal de acteur de gewenste kledij aantrekken, een langdurig karwei dat op pixel (beeldpunt niveau) gebeurt. Ook bij Rotoscope dient dit te gebeuren. *Police Quest 3* is het eerste adventure waarbij de video-techniek toegepast is.

Ook de kleinere animaties (bijv. dieren) worden op deze manier in het adventure gebracht. Sierra beschikt over een bibliotheek van duizenden video opnames van dieren, mensen, bewegende voorwerpen, waaruit voortdurend geput wordt.

Men streeft naar een zo natuurgetrouw mogelijke weergave binnen de spellen en investeert daar gigantische bedragen in. Zo heeft *King's Quest V* bijna DRIE miljoen gulden gekost voordat het adventure gereed was.

De laatste fase is de muziek. Deze wordt in samenwerking met de schrijver(s) van het adventure gecomponeerd aan de hand van de schermbeelden Hier worden soms zeer beroemde namen gebruikt, de muziek voor *Police Quest 3* is geschreven door Jan Hammer (bekend van Miami Vice muziekjes).

Nieuwe projecten

We hebben heel wat spellen in ontwikkeling gezien, jammer genoeg mogen we over sommige spellen niets zeggen.

De volgende titels komen waarschijnlijk voor lente 1992 op de markt. Vanaf heden zullen bijna alle Sierra spellen alleen nog geschikt zijn voor 16 kleuren EGA en 256 kleuren VGA. Amiga versies worden nog wel ontwikkeld, Atari ST versies zullen waarschijnlijk niet langer ontwikkeld worden.

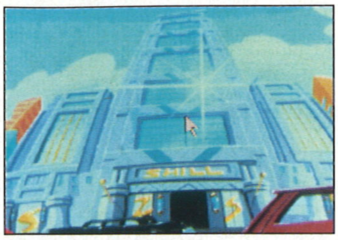




Al Lowe

Het kwade genius achter de Larry adventures dook ook nog even op tijdens ons bezoek. Deze voormalige muziekleraar is verantwoordelijk voor een ware revolutie in de adventure-wereld door zijn *Leisure Suit Larry*. Tijdens een intens en humorrijk gesprek stond hij erop ons te tonen dat de *Larry* muismat een perfecte achterkant voor Hoog Spel zou zijn. Totdat hij pagina 58 zag, diep achter Hoog Spel 3 dook om die pagina wat beter te bekijken en ons daarna onderkoeld vroeg of we wel goed bij ons hoofd waren.

On-Line



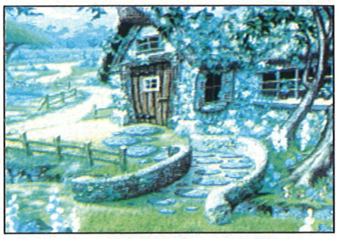
Leisure Suit Larry 5 Passionate Patty does a little undercover work

Larry krijgt opdracht de mooiste vrouw ter wereld te verleiden en Patti is in dienst bij de CIA. Hun paden kruisen zich wederom.



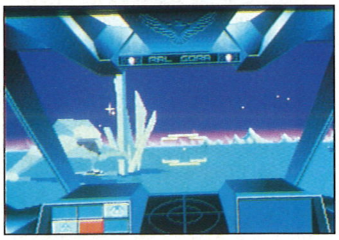
Conquests of the Longbow

De avonturen van Robin Hood, Marian, Koning Richard Leeuwenhart en de in groen geklede ondeugden uit Sherwood Forest staan centraal in dit adventure. Zeer fraaie Rotoscope animatie.



Mixed up Fairy Tales

Alom bekende sprookjes zijn het onderwerp van dit adventure spel voor de gehele familie.



Nova 9

Razende actie, sterk verbeterde 3D animatie, nog meer vijanden en hi-tech wapens in de opvolger van *Stellar 7*. Een forse dosis strategisch inzicht is noodzakelijk, de vuurknop ingedrukt houden is niet meer voldoende om te overleven.



The adventures of Willie Beamish

Van de maker van *Heart of China* een komisch adventure met zeer fraaie 3D animatie. Willie maakt de meest vreemde dingen mee, maar dat is niet verwonderlijk met zo'n buitenissige familie. Doel van het spel dient al spelend ontdekt te worden, de horden spoken, dieren, freaks en engerds doen daar niets aan af.



Castle of Dr. Brain

Doel in dit krankzinnige adventure is een baan te krijgen als laboratorium-assistent bij de beroemde Dr. Brain. Terwijl u het kasteel van Dr. Brain verkent moet u drie-dimensionale doolhoven zien op te lossen, de puzzle kamer bouwen en zelfs robots programmeren; en datis nog lang niet alles.



Police Quest 3: The Kindred

Het adventure is geheel gebaseerd op het dagelijkse politieleven, met echte politiefoto's en -procedures die ook door de Amerikaanse politie gehanteerd worden. U kunt zelfs parkeerbonnen uitdelen.



EcoQuest 1: The Search for Cetus

Probeer samen met de twaalf jaar oude Adam en Delphineus, zijn dolfijnvrindje, het milieu te bewaren voor rampen zoals het dumpen van giftige stoffen en olievlekken. *EcoQuest 1* is een educatief adventure, dat menigeen zal doen realiseren dat het er niet echt goed voorstaat met onze planeet.

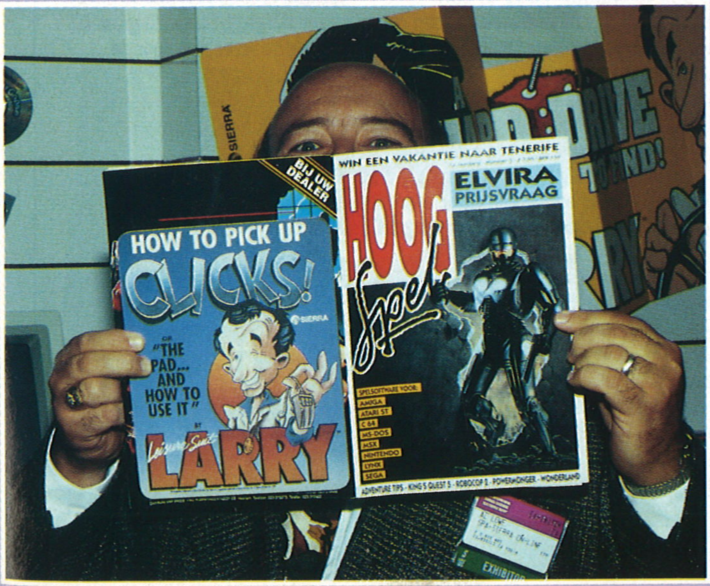
Laffer Utilities

Hét pakket voor iedere Larry liefhebber. Nu kunt u pas echt goed uw tijd verkwisten op kantoor. Larry als collega; wie zou beter weten hoe de kantjes eraf te lopen? Met dit pakket kunt u eindelijk doen voorkomen dat u hard aan het werk bent, terwijl u in werkelijkheid een kantoorlotto of een voetbalpool aan het ontwerpen bent. Of vul uw grappen-database aan. Waanzinnige plaatjes om uw memo's en faxen te verluchtigen, uw baas zal zeer zeker onder de indruk zijn van uw creativiteit.
Dankzij de unieke **Anti Boss** optie kunt u niet betrapt worden, ontslag hoeft u niet te vrezen.

1992

Voor 1992 staan titels als *Aces of the Pacific* (Dynamix, vluchtsimulator), *Rise of the Dragon II*, *Laura Bow II* en *Quest for Glory III* gepland. Uiteraard gaat Sierra ook gebruik maken van de nieuwste CD-ROM technologie.

Mixed Up Mother Goose is reeds leverbaar, de volgende titels komen binnenkort op CD-ROM uit: *King's Quest V*, *Jones in the Fast Lane*, *Space Quest IV*, *Stellar 7* en de 256 kleuren VGA versie van *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*.



FLIGHT ASSIGNMENT: A.T.P.

Stap in de wereld van de commerciële luchtvaart en vlieg in dienst van "SubLOGIC Airways" passagiers naar hun bestemming.

BURGERLUCHTVAART

Flight Assignment: A.T.P. is een poging van SubLOGIC tot het creëren van een veelzijdige vluchtsimulatie voor de burgerluchtvaart. Het pakket wordt zeer compleet geleverd. Naast de onontbeerlijke diskettes wordt een duidelijk boekwerk van niet minder dan 197 pagina's plus een aantal aanvliegkaarten van de grote vliegvelden geleverd. Bovendien bevat het pakket een naslagwerkje - de *"ATP quick reference handbook"* - met alle bedienings- en speciale functies. Twee grote kaarten van Noord Amerika (op A1 formaat) waarop vliegvelden, bakens en de luchtcorridors zijn aangegeven, completeren het geheel.



EEN PAAR GETALLEN

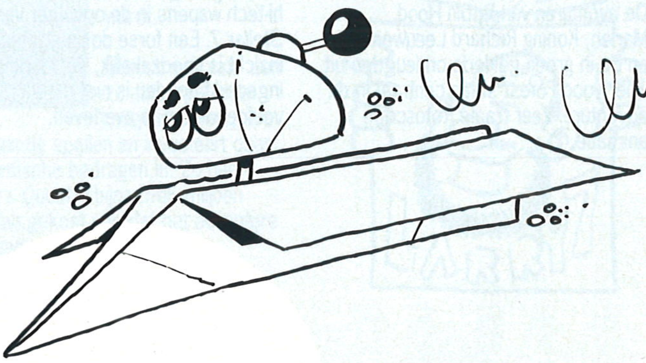
SubLOGIC heeft met dit programma duidelijk de bedoeling om een simulatie uit te brengen voor de serieuze simulatie-vlieger, waarin zoveel mogelijk aspecten van de professionele luchtvaart zijn opgenomen.
In *A.T.P.* zijn 26 grote en zo'n 300 kleinere vliegvelden in de Verenigde Staten ondergebracht. De wereld waarin *A.T.P.* zich afspeelt is geografisch correct, waardoor het mogelijk is ook originele vliegkaarten te gebruiken.



Al vliegend kan men ongeveer 50 verschillende mededelingen van de verkeersleiding verwachten, terwijl men zelf 17 verschillende meldingen aan de toren kan doorgeven.

De gronddetails laten voornamelijk vliegvelden, wegen en gebouwen zien, doch ook kan men bergruggen, woestijnen, meren, rivieren en kustlijnen waarnemen.

Om de simulatie een nog realistischer karakter te geven wordt er ook automatisch weer gegenereerd, hetgeen kan uitlopen op zeer slecht weer met laaghangende bewolking en onweer.
Vele geluidssignalen zoals start-waarschuwing, beslissingshoogte en waarschuwing voor te hoge vliegsnelheden zijn hoorbaar wanneer het vliegtuig niet gevlogen wordt zoals de configuratie dat voorschrijft.



Eindelijk de eerste redelijk goede en serieuze poging tot het maken van een goede vluchtsimulatie voor de burgerluchtvaart. Het programma is veelzijdig, het geeft vliegplezier in het algemeen; een rondvlucht boven de kust van Los Angeles of de spanning van een - door de verkeersleiding gecontroleerde - vlucht in slechte weersomstandigheden naar een bestemming voor SubLOGIC Airways. Voor de simulatie "freaks" een programma om uren in rond te kunnen dolen over de gehele USA.

De presentatie van de instrumenten is zeker op VGA een lust voor het oog, duidelijk en reëel van vormgeving. Het uitzicht naar buiten is heel behoorlijk, zeker bij nachtvluchten. Een zeer nuttige optie is de mogelijkheid om - automatisch of met de hand - de mate van detail van de omgeving in te stellen. Hierdoor kan de snelheid waarmee het programma de beelden ververst (de *frame rate*) aanzienlijk worden versneld, waardoor tijdens de landing een goede controle over het vliegtuig kan worden gehouden.

**Toch zijn er ook wel aanmerkingen op dit programma te maken. De *frame rate* zou zeker omhoog kunnen als SubLOGIC van zijn oude routines (welke vanaf *Flightsimulator 1* niet meer zijn aangepast) zou willen afstappen.
De automatische piloot werkt voor ongeveer 80% zoals het zou moeten. Wanneer namelijk op de autopilot gevlogen wordt op nav 1, geselecteerd op een ILS dan zal ongeveer 8 tot 5 mijl voor de baan plotseling het vliegtuig 10 tot 20 graden naar rechts wegdraaien. Deze vreemde actie is alleen te verhelpen door de autopilot af te zetten.
Ook het overnemen van de 'Altitude Hold' functie gebeurt allerminst elegant. Wanneer deze functie geactiveerd wordt moet de autopilot het vliegtuig overnemen en rustig op hoogte houden.
Tja, en dan is er nog de verkeersleiding die zijn best doet om alles in de hand te houden. Echter af en toe komen er zeer vreemde berichten - soms geheel ten onrechte - naar je toe, of zelfs die nergens betrekking op hebben.**

**Het is natuurlijk moeilijk om een programma dat zo veelzijdig is als *A.T.P.* in een kort artikel te beschrijven. Dit programma kan optimaal gebruikt worden en biedt volop genot wanneer men een grote dosis kennis bezit omtrent het besturen van een vliegtuig en alles wat daarmee samen hangt, zoals navigatie, radioverkeer, vluchtvoorbereiding, enzovoorts.
Laat dit U echter niet ontmoedigen, het is een uitdaging om uw vlucht goed uit te voeren. De goede handleiding help u hierbij een stuk op weg.**

Voor de simulator verzamelaars c.q. vliegers is *A.T.P.* in mijn ogen een MUST!!

George Drubbel

(AIRLINE TRANSPORT PILOT)

SERIEUZE LESSEN VOOR DE VLIEGTUIGDIEF

Ooit twee sleepboten een hand gegeven? Ik wel.
Ooit twee sleepboten een trui zien breien? Ik wel.
En knap dat ik haar vond! Vooral haar achterste. Die kon je namelijk niet zien. Dan moest je vragen, waar is uw achterste? Dan deed ze daar niet moeilijk over maar gaf duidelijk en helder antwoord.

Nee niks wartaal, niks gek geworden. Ik heb het over een simulator. Een beetje primitieve. Het Marin, een laboratorium voor de scheepvaart in Wageningen maakt simulatieprogramma's waarmee stuurlui en loodsen kunnen wennen aan moeilijke doorvaarten. Het schijnt nogal link te zijn om bijvoorbeeld een tanker vanaf de Westerschelde Terneuzen in te varen, dat moet je oefenen.
Er is op het Marin een scheepsbrug nagebouwd. Op een muur - het uitzicht vanaf de brug - worden de contouren van de monding van de haven van Terneuzen geprojecteerd, het beeld verandert mee met de loop van het schip, dat als het ware naar binnen vaart. Geholpen door twee sleepboten. Eentje voor je uit en eentje aan je kont. Je geeft vanaf de brug de sleepboten opdracht om een beetje te trekken of te duwen en soms vergeet je je achterste. Dan vraag je even de positie van die sleper.

In een hokje achter dit theater zit een meisje. Zij is de twee sleepboten. Zij is een onderdeel van het simulatieprogramma. Ze is (als ze er nog zit, maar wellicht is ze inmiddels weggemoderniseerd) één van de laatste stukjes software ter wereld die je loon moet betalen. Ze manoeuvreert de sleepboten waar je maar wilt en trekt of duwt naar hartelust, waarbij ze nog tijd genoeg over heeft om een trui te breien.
Je dondert zo'n tanker niet maar eventjes Terneuzen in, dat duurt wel een uur.

Knappe simulaties doen mij oneindig veel meer plezier dan computerspellen waarin je buitenaardse wezens moet bestrijden of gewoon een mens kunt vermoorden. Dat is me te eenvoudig, bovendien weet je nu eenmaal dat moorden zo moeilijk niet is. Maar het besturen van voertuigen, zelfs het bedienen van een hydraulische graafmachine, daar komt behendigheid bij kijken. Als je zo'n graafmachine - of een vliegtuig - op je eigen computer kunt besturen, is zo'n ding in werkelijkheid niet zo moeilijk meer te bedienen. Handig, voor het gevalje ooit vluchten moet, of een polder onder water moet zetten.

De simulator *Airline Transport Pilot* is tot nu toe het mooiste programma voor huishoudelijk gebruik dat ik heb gezien. Vliegen, en geen flauwe kul. Nou ja, er zijn een paar extra's die de werkelijkheid overtreffen. Je zit in je cockpit en kan even vragen hoe je vliegtuig er eigenlijk precies uitziet, van opzij bekeken. En je kunt jezelf vanuit de lucht op een vliegveld zien staan. Bovendien kun je tijdens de vlucht een pauze inlassen om een kop thee te gaan drinken of nog eens te onderzoeken hoe je ook weer landen moest.



Maar een trui breien is er hier niet bij. Er zit geen meisje in de doos, maar een serie plattegronden van Amerikaanse vliegvelden en een ellendig dikke handleiding.
Dat is iets wat me tegenstaat. Je hebt een computer of je hebt een boekenkast, maar alle twee hoeft helemaal niet. Een computerprogramma moet zichzelf op het beeldscherm uitleggen.
Ik heb het dan ook zonder het boek gedaan. Veel moeite natuurlijk om het spoor te vinden en daarna vaak verongelukt, maar na twee dagen vloog ik. Sturen en klooien met een gewoon toetsenbord, geen muis en geen joystick is er bij nodig.

Fatsoenlijk landen is me nog niet gelukt, het programma dwingt je tot het maken van een serieuze studie over vliegvelden. Ik wou met een Short 360, een lollig vliegtuigje met vierkante romp, gewoon een potje noodlanden, maar het is er nog niet van gekomen. Zeker is dat de aanhouder bij dit volwassen spel, dat geen spel is maar een spiegeltje van de realiteit, een goede kijk krijgt op hoe vliegen eigenlijk gaat.



Wie ooit een vliegtuig stelen wil (we kunnen behalve de Short 360 een aantal Boeings kiezen en een Airbus) heeft aan deze simulator een aardige beginnerscursus. Je kunt jezelf in vreselijk slecht weer terecht laten komen, van de dag een nacht maken en op een stad neermieteren, om het maar een beetje in de gewelddadige sfeer te houden waar computerspelliefhebbers mij dunkt een voorkeur voor hebben.

PRODUKTINFO

Fabrikant: SubLOGIC
Leverbaar voor:
MS-DOS *ƒ* 149,50/BFR 2990
Ondersteunde kaarten:
Hercules/CGA/EGA/VGA
Muziekkaarten: geen

Versies voor Amiga en Atari ST zijn aangekondigd, doch het is nog te vroeg om te kunnen zeggen wanneer deze gereed zijn.

Het programma begint uit zichzelf een vlucht met een Boeing 737 te demonstreren en die demo moet je stopzetten om aan eigen werk te beginnen en je eigen vliegveld van vertrek te kiezen. Ik was liever wat kinderachtiger aangepakt. Ik had willen beginnen met een hulpvaardige vragenlijst die me op het spoor zou zetten, waarna de simulator het na elke oefening steeds moeilijker zou maken.

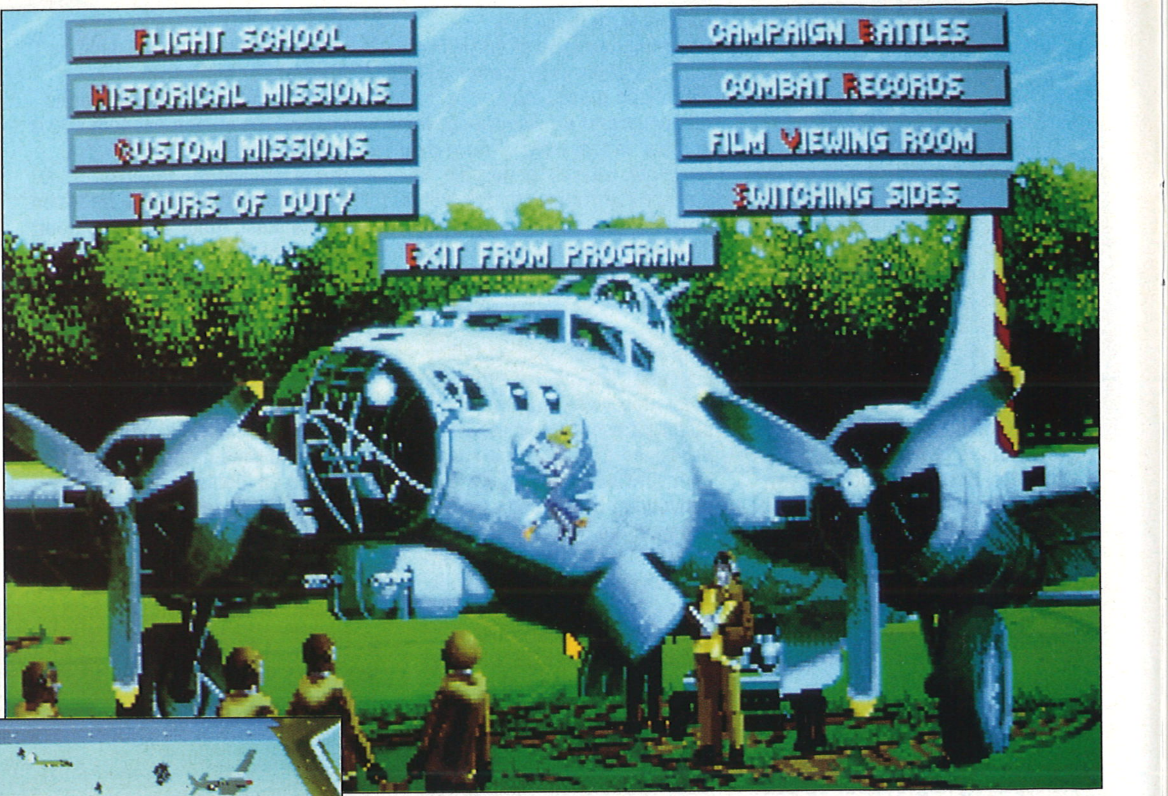
Spelend de lucht in. Echt vliegen deed ik tenslotte ook op die manier. Ik mocht ooit mee omhoog in een klein machientje (vanaf vliegveld Lelystad), waarna, eenmaal in de lucht, de man met verstand ervan tegen me zei: doe jij het nu maar. Hij waagde zijn leven en hij leeft nog! De schrijvers van het programma *Airport Transport Pilot* houden niet van deze Maria Montessori methode, het is hen ernst. Goed, dan zal ik - geheel tegen mijn PC-principe - het dikke boek gaan lezen, want zachtjes landen wil ik toch ook kunnen.

De twee sleepboten, konden die maar een avondje langs komen, voor bijles.

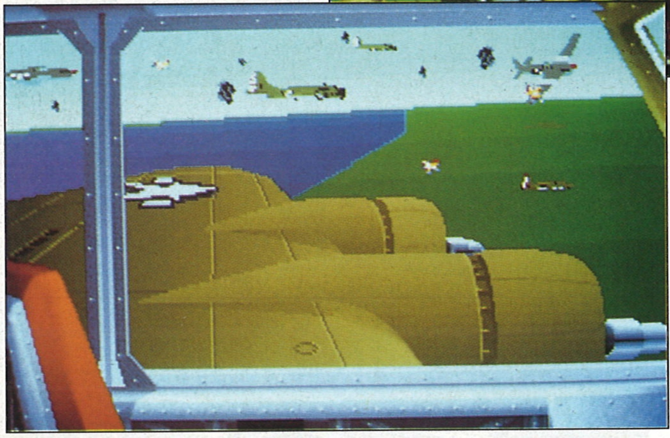
Wouter Klootwijk

SECRET WEAPONS OF

Eindelijk is Lucasfilm's vervolg op *Their Finest Hour: Battle of Britain* zover klaar dat een recensie verantwoord is. Hoog Spel heeft als eerste in Europa de beta-testversie van *Secret Weapons of the Luftwaffe* gekregen. Tijdens ons bezoek aan het Amerikaanse hoofdkantoor van Lucasfilm verzocht men ons namelijk toe te treden tot het officiële test-team. Anders dan veel andere tijdschriften hoeven wij dus niet onze toevlucht te nemen tot een "recensie" op basis van een demo-disk met een paar minuten bewegend beeld.



MS-DOS



OPERATIE BARBAROSSA

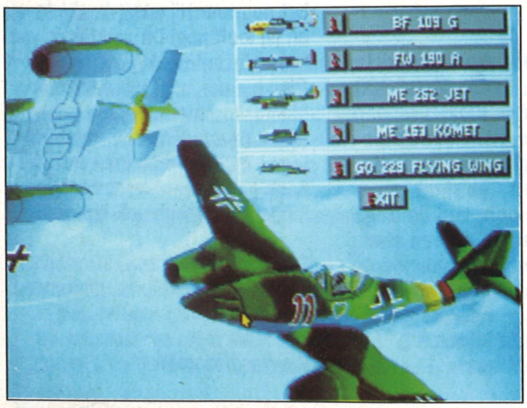
Het is 1940 en het grootste deel van Europa is door Duitsland bezet, maar Engeland biedt moedig weerstand. Op het moment dat de RAF ten onder dreigt te gaan begaan de Duitsers een strategische blunder. Ze stoppen met het aanvallen van vliegvelden en beginnen met het bombarderen van Londen. De RAF vecht deze vier maanden voor wat ze waard is.

Als gevolg van de verliezen in deze slag, de *Battle of Britain*, worden de Duitsers genoopt hun plannen voor een invasie te schrappen.

De grootste vergissing van de Duitsers, 'Operatie Barbarossa', volgt als op 22 juni 1941 Rusland wordt aangevallen. Ondanks zware verliezen houdt het Russische leger stand en op 4 december is de Duitse opmars voor Moskou tot staan gebracht.

Intussen zorgen gebeurtenissen aan de andere kant van de wereld voor een ommekeer in de oorlog. Op 7 december 1941 opent Japan een verrassingsaanval op Pearl Harbour, waarbij het grootste deel van de Amerikaanse vloot tot zinken wordt gebracht. Als steunbetuiging aan Japan verklaart Hitler de oorlog aan Amerika, waardoor ook dit land direct bij de oorlog wordt betrokken.

MS-DOS



Tegen het einde van 1943 begint het Duitse Rijk de eerste tekenen van verval te vertonen. Het offensief in Afrika is afgeslagen en de Geallieerden hebben Sicilië ingenomen en van hieruit wordt Italië binnen gemarcheerd. Aan het oostfront dringen Russische troepen de Duitsers steeds verder terug. Hitler vermoedt dat de geallieerde invasie in Frankrijk nog slechts een kwestie van tijd is; hij schat zelf de lente van 1944.

HORTEN EN STOTEN

Gedurende de oorlog stak Duitsland veel geld en energie in de ontwikkeling van geheime wapens, zoals de *Messerschmitt Me 262* en de *Gotha Go 229 A-0 Flying Wing*, een toestel dat werd aangedreven door twee straalmotoren en een topsnelheid van ongeveer 600 mijl per uur kon bereiken. Dit door Walter en Reimar Horten ontworpen toestel was zonder twijfel het meest geavanceerde uit zijn tijd.
Het eerste prototype was al in 1930 gereed, maar in de eerste oorlogsjaren lukte het de broers niet voldoende geld te krijgen voor verdere ontwikkeling. De geldstroom kwam pas op gang nadat de Duitse geheime dienst meldde dat de Amerikanen bezig waren met het bouwen van een eigen 'vliegende vleugel'.

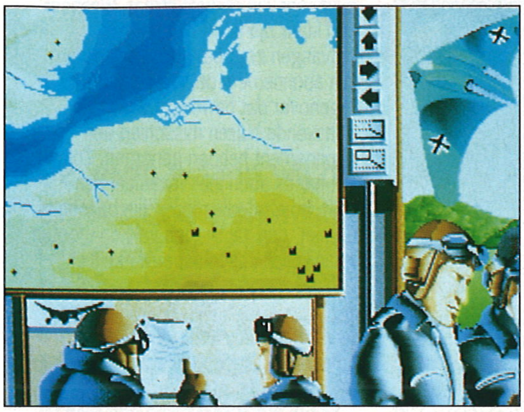
In 1943 begonnen de Hortens aan de bouw van een twee-motorige straaljager, de *Ho IX V2*. Dit houten toestel werd voorzien van een speciale radar-absorberende verflaag die ontdekking door radar haast onmogelijk maakte. In februari 1945 werd een testvlucht gemaakt met de *Ho IX V2*. Bij een tweede vlucht stortte het als gevolg van een motorstoring neer. Op basis van twee vlieguren, werd besloten het in produktie te nemen onder codenaam *Go 229*. De ontwikkeling kwam echter te laat op gang om het

MS-DOS

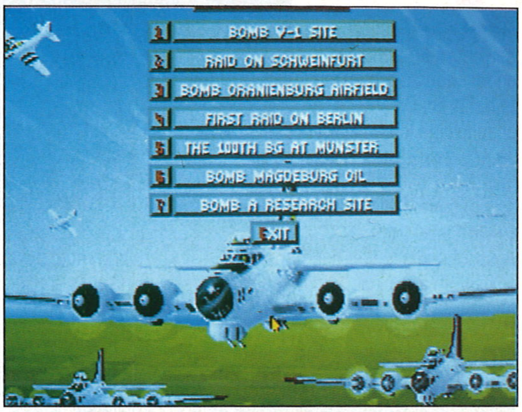


THE LUFTWAFFE

MS-DOS



MS-DOS



toestel nog tijdig in te kunnen zetten. Waren de Duitsers erin geslaagd de oorlog lang genoeg voort te zetten, dan was het toestel waarschijnlijk vanaf eind 1945/begin 1946 op grote schaal geproduceerd.

V-2

Belangrijke reden voor de vertraging in de ontwikkeling van de *'Flying Wing'* was de prioriteit die de ontwikkeling van de V-1 en V-2 raketten kreeg. Het idee voor deze wapens kwam van de Amerikaan Robert Goddard, die al in 1926 de eerste raket lanceerde. Het werd overgenomen door twee Duitsers, Hermann Oberth en Wernher von Braun. Ironisch genoeg week de laatst genoemde later uit naar de Verenigde Staten waar hij een gerespecteerd medewerker aan het ruimteprogramma zou worden.
Het grootste voordeel van V-2 raketten was (uit Duits oogpunt dan) het feit dat ze vanaf mobiele lanceerinrichtingen konden worden afgeschoten en dus moeilijk door de Geallieerden waren op te sporen. Het grootste nadeel was (nog steeds in Duitse ogen) dat de lading nogal eens voortijdig ontplofte. Bovendien liet de nauwkeurigheid van de V-2 veel te wensen over, zodat het - net als de SCUD raketten - eerder een terreurwapen was dan een militair precisie-instrument.

SWOTL

In *SWOTL* kunt u aan Amerikaanse of Duitse zijde vechten. Ongeacht deze keuze heeft men legio mogelijkheden, zowel wat de te vliegen toestellen als de uit te voeren missies betreft. Men kan historische missies uitvoeren of deze zelf uitstippelen.

In dienst van de Amerikaanse luchtmacht wordt u ingedeeld bij de *U.S. Eighth Air Force*, met de keuze uit de *P-47 Thunderbolt, P-51B Mustang, P-51D Mustang* of de *B-17 Bomber*.

Piloten van de Luftwaffe kunnen kiezen uit een *BF 109 G, FW 190 A, Me 262 Jet, Me 163 Komet* of een *Go 229 Flying Wing*.

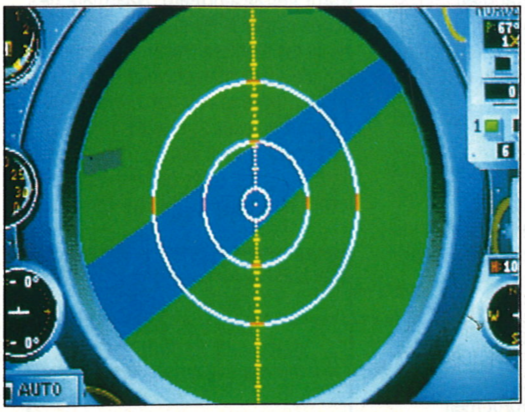
In een jager kunnen luchtgevechten worden getraind, terwijl men in een B-17 kan oefenen in het bedienen van de *Norden bombsight* voor het nauwkeurig richten van de bommenlast. Men krijgt in de *B-17* ook te maken met acht geschutsposities. Het toestel kreeg niet voor niets de bijnaam 'Vliegend Fort'. Om het voor beginnende piloten niet meteen al te moeilijk te maken, kunnen de schutters opdracht krijgen automatisch het vuur te openen wanneer dat nodig is. Ervaren piloten kunnen alle posities zelf bemannen.

Heeft men het toestel eenmaal onder controle, dan kan men historische missies vliegen of beginnen aan een campagne. In totaal kan men als Yank uit 24 missies kiezen en als piloot van de Luftwaffe uit nog eens 27 missies.
Tenslotte kan men zelf een missie uitstippelen. Deze kan worden gesaved zodat een andere speler er ook zijn tanden op kan stukbijten.

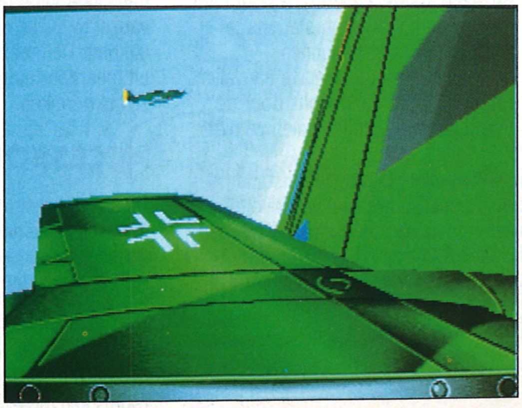
Een ander onderdeel van *SWOTL* is de filmzaal waarin tijdens de missies gemaakte films nog eens kunnen worden afgedraaid. De beelden kunnen vanuit verschillende gezichtspunten worden bekeken. Zo is het mogelijk om - wanneer bommen of raketten werden gebruikt - over te schakelen naar de camera op de bom of raket. Vervolgens kan men naar andere projectielen overschakelen. Ook kan men een camerapositie kiezen en aangeven welk object moet worden gevolgd.

De 225 pagina's dikke handleiding bevat naast een schat aan historische informatie een groot aantal fraaie foto's en een kaart waarop de belangrijkste doelen in Duitsland staan aangegeven.

MS-DOS



MS-DOS



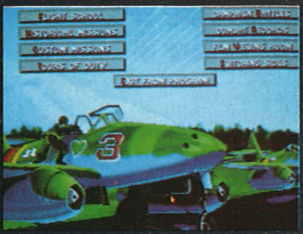
De mogelijkheden van *SWOTL* gaan nog veel verder dan die in *Battle of Britain*. Uiteraard kan men weer voor beide partijen vliegen, doch de grootste uitdaging is natuurlijk het vliegen in de Duitse toestellen. Tijdens het vliegen heeft men alle vrijheid om de horizon in alle richtingen af te speuren naar vijanden. De bedieningsfuncties zijn zeer volledig, tot aan het per motor regelen van het vermogen toe.

De besturing van de vliegtuigen doet natuurgetrouw aan. Zo realistisch zelfs dat het uiterst moeilijk is om een voltreffer te plaatsen terwijl men in de snelle Duitse straaljagers vliegt. Veelvuldig gas terugnemen is dan noodzakelijk om voldoende tijd te krijgen de tegenstander op de korrel te nemen. Iets wat me opviel tijdens een mislukte aanval op een B-17 was het feit dat ik er dwars doorheen kon vliegen zonder schadelijke gevolgen!

Dankzij de vele mogelijkheden van *SWOTL* zal het geruime tijd duren voordat men erop uitgekeken raakt. Kortom, een waardige opvolger van *BOB* die in mijn ogen verplichte kost is voor de liefhebbers van dit soort spellen.

Steven Groot

MS-DOS





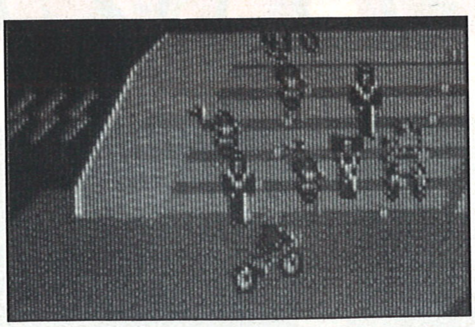
MS-DOS

PRODUKTINFO

Fabrikant: Lucasfilm
Leverbaar voor:
MS-DOS *f* 119,00/BFR 2379 (min. 640 Kb)
Videokaarten: EGA/VGA/MCGA/Tandy
Muziekkaarten: AdLib, Soundblaster

Voorzover momenteel bekend, zulen geen andere versies worden gemaakt.

PAPERBOY



Elk kind wil wel een zakcentje bijverdienen. Harry d'Emme is op deze regel geen uitzondering. Vandaar dat hij gaarne bereid was *Paperboy* te testen.

WEER OF GEEN WEER

Een aardige, bescheiden knaap wil in een buitenwijk kranten gaan bezorgen. Hij krijgt van de baas van het bijkantoor te horen dat dat in principe een goed idee is, maar dat hij zelf eerst minimaal tien abonnees moet ronselen.



Al snel blijken de bewoners tot een zeer onbeschoft slag mensen te behoren. De onschuldige knaap krijgt de ene na de andere belediging naar zijn hoofd gesmeten. Pas na veel moeite is het magische aantal van tien abonnees bereikt en kan hij aan zijn krantenwijk beginnen.

De abonnees krijgen de krant keurig in de brievenbus. Maar, om zich van zijn beste kant te laten zien als de perfecte bezorger, besluit de jongen dagelijks bij iedereen een krant af te leveren, ook bij de minkukels die te gierig zijn voor een abonnement. Dwars door hun ruiten wel te verstaan! Wie weet, misschien besluiten ze dan alsnog tot het nemen van een abonnement. (Voor iemand die over een sterk geheugen beschikt en daarnaast haatdragend is, blijft het altijd uitkijken.)

Het bezorgen gebeurt - geheel op zijn Amerikaans - door al fietsend de opgerolde kranten in de brievenbus te mikken bij abonnees en bij hun buren zoveel mogelijk schade aan te richten. Niet alleen de ruiten kunnen worden stukgegooid, maar ook vuilnisbakken kunnen omver worden geworpen. Na wat experimenteren ontdekt de bezorger steeds leukere spelletjes.

Onderweg moeten allerlei obstakels worden ontweken, zoals geparkeerde auto's, kinderen op driewielers en nog zo wat ongeregeld. De tas van de bezorger raakt al snel leeg, maar onderweg kan hij nieuwe stapels kranten oppikken.
Aan het einde van de straat krijgt men de kans zijn werparm te verbeteren op een trainings parcours.

Als de dag voorbij is ziet u een overzicht van de hele straat. Wanneer een klant zijn krant niet heeft ontvangen zegt deze zonder pardon zijn abonnement op. Daar staat dan tegenover dat bewoners van gehavende huizen misschien een abonnement hebben genomen. Zolang het aantal abonnees minimaal tien blijft, houdt de bezorger zijn baantje. Zo niet, dan zal hij toch vakken moeten gaan vullen in een supermarkt.

PRODUKTINFO

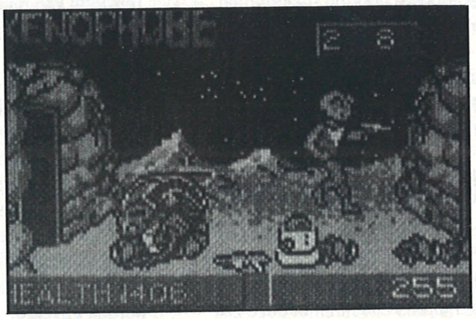
Fabrikant: Atari
Leverbaar voor:
Atari Lynx ƒ 89,00/BFR 1799
(1 speler)

***Paperboy* kon mij niet echt bekoren. Grafisch gezien is het niet onaardig, maar het muziekje begon mij al snel op de zenuwen te werken. Uitzetten dan maar. Helaas is dan echter ook niet meer het prettige gerinkel van weer een kapot gesmeten ruit te horen.**

Mijn grootste bezwaar tegen het spel is echter het feit dat de zogeheten *'sprite detection'* hier en daar niet feilloos lijkt te werken. Het gevolg is dan een verloren leven terwijl men op het gezicht het obstakel ruimschoots heeft gepasseerd.

Harry d'Emme

XENOPHOBE



Xenophobe is door middel van de Comlynx kabel te spelen door maximaal vier spelers, waarbij één speler de rol van het gevaarlijkste monster, de Snotterpillar kan spelen.

Van verschillende ruimtestations zijn verontrustende berichten binnengekomen. Daarom worden teams monteurs de ruimte ingestuurd.

BETER EEN LEEG EI DAN EEN HALVE DOP

Op zekere dag keert één van de toestellen terug. De bemanning bestaat nog uit slechts één zwaar gewonde man. Hij vertelt dat het ruimtestation is ingenomen door vreemde wezens die zich in hoog tempo vermenigvuldigen. Uit eieren komen rare wezentjes die zich aan mensen vastklampen om de huid van hun prooi langzaam, maar o zo zeker op te zuigen. Indien ze niet worden gedood ontstaan monsters die dodelijk zuur uitspugen. Gevraagd naar het lot van zijn collega's, vertrekt zijn gezicht van angst en zijgt hij ineen. De herinnering aan wat hij heeft meegemaakt is tè vreselijk.
Hij mompelt slechts: "Xenos".

OUDE BEKENDEN

Toen de eerste kolonisten zich op de planeet vestigden, werden ze voortdurend lastig gevallen door dezelfde Xenos. Daarom besloot men een netwerk van ruimtestations te bouwen om tijdig te kunnen waarschuwen tegen nieuwe aanvallen. En nu blijkt dat de stations door de vijand zijn ingenomen. Indien ze niet snel worden schoongeveegd, zullen de bewoners van de planeet hun bestaan niet langer zeker zijn. Hopelijk is het nog niet te laat...

De speler bestuurt een lid van de expeditie door een ruimtestation. De acht vertrekken van de stations zijn in een cirkel gebouwd zodat men vanzelf weer bij het beginpunt uitkomt. De meeste stations bestaan uit meerdere etages, die via een lift zijn te bereiken.

ACCESSOIRES

De standaarduitrusting van de *Xenosbuster* is niet al te best, maar gaandeweg kunnen krachtiger wapens worden gevonden om de tegenstanders uit te schakelen. Ook kan men nuttige zaken aantreffen, zoals sleutels en pasjes waarmee men deuren kan openen en beveiligings-robots kan misleiden. Wordt men getroffen door een Xenos, dan verliest men energie. Deze kan echter worden aangevuld door het oprapen van geneesmiddelen en vitamines.

Op elk ruimtestation moeten alle Xenos worden gedood, waarna men automatisch naar het volgende station wordt getransporteerd. Naarmate de Xenos langer in leven blijven, groeien ze uit tot sterkere wezens die meer schade aanrichten en vaker getroffen moeten worden voordat ze de geest geven. Een tweede mogelijkheid om een ruimtestation van de monsters te ontdoen is het op te blazen, maar dit levert aanzienlijk minder punten op.

***Xenophobe* is een simpel spel waarin men wat rondloopt en op tegenstanders schiet. Niets nieuws onder de zon derhalve. Toch blijkt het spel verslavender te zijn dan ik had verwacht. Weliswaar krijgt men na een paar niveaus steeds dezelfde ruimtestations voorgeschoteld, maar ik betrap mezelf erop dat ik steeds weer probeer verder door te dringen dan de vorige keer. Het geluid is zeer acceptabel en de graphics zijn fraai gedetailleerd. Kortom, aangeraden voor liefhebbers van dit soort spellen.**

Harry d'Emme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari
Leverbaar voor:
Atari Lynx ƒ 89,00/BFR 1799
(1 t/m 4 spelers)

Prijsvraag

S W T H

HIER KOMEN DE VRAGEN:

1. **Hoe luidt de naam van de grote concurrent van *Mario?* (5,3,8)** SONIC THE HEDGEHOG
2. **Wat is de achternaam van een belangrijke componist van muziek voor computerspellen? (8)** WILLIAMS
3. **In welk spel zorgt een sigaret voor een explosieve situatie? (9,7)**
4. **In welk land kan de dochter van koning Graham het geneesmiddel vinden om haar ernstig zieke vader te redden?** TAMIR
5. **Wat is de titel van een boek dat voor avonturiers onontbeerlijk is? (8)** HINTBOEK

Stuur uw antwoord uiterlijk 30 september 1991 op een briefkaart aan:
Hoog Spel, Afd. Prijsvragen
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

Medewerkers van Hoog Spel, Folitho, Fonts + Files en Senefelder Misset zijn van deelname uitgesloten. Over de uitslag kan niet gecorrespondeerd worden.

De vorm waarin wij de eerste drie delen van onze superprijsvraag hebben gegoten is overduidelijk in de smaak gevallen. De hoeveelheid inzendingen die erop binnenkwam was erg groot. Vandaar dat we met de traditionele prijsvraag in dit nieuwe nummer van Hoog Spel nog eens op dezelfde voet doorgaan.

Ditmaal zijn de prijzen die gewonnen kunnen worden:

1e Prijs: *f* 250,-/Bfr 5000 aan software
2e Prijs: *f* 150,-/Bfr 3000 aan software
2e Prijs: *f* 100,-/Bfr 2000 aan software

Bovendien hebben wij nog 10 troostprijzen klaarliggen

WAT MOET U DOEN OM KANS TE MAKEN OP EEN VAN BOVENGENOEMDE PRIJZEN?

Hiernaast stellen wij vijf vragen. De antwoorden op al deze vragen zijn ergens in dit nummer van Hoog Spel terug te vinden. Achter elke vraag hebben we tussen haakjes het aantal letters gezet waaruit het gezochte antwoord bestaat. De eerste letters van de antwoorden vormen samen de afkorting van de titel van een nieuw spel. Een voorbeeldje ter verduidelijking: *Back to the Future* zou dus worden afgekort als *BTTF*.

Sega Game Gear

Het is een natuurlijke evolutie in de technologie om alles kleiner en meer draagbaar te willen maken. Hét grote voorbeeld hiervan is de Walkman van Sony, een concept dat zó aangeslagen is dat nu iedere draagbare cassettespeler/recorder een walkman heet. Ook spelcomputers zijn draagbaar geworden, we kennen ondertussen in Nederland de Nintendo Game Boy en de Lynx van Atari. In Amerika wordt daarnaast nog de Turbo Express van NEC verkocht. Ook Sega heeft nu eindelijk de stap genomen en komt met een draagbare spelcomputer op de markt, de Game Gear.

VORMGEVING

De Game Gear heeft dezelfde snelle, science fiction vormgeving als de Mega Drive en het nieuwe Master Systeem II. Captain Jean Luc Picard van het ruimteschip Enterprise (Star Trek - The next generation) zou de Game Gear op dramatische momenten uit zijn broekzak kunnen trekken om even snel de computer te raadplegen.

De Game Gear is iets kleiner (21x11x3,8 cm) dan de Atari Lynx, het kleuren LCD scherm is nagenoeg even groot als dat van de Lynx.



Columns

Columns is een *Tetris* kloon met de nodige afwijkingen welke ook voor de Mega Drive en het Master Systeem leverbaar is.

DOEL



In *Columns* dienen staven bestaande uit diverse voorwerpen - men kan vooraf kiezen uit ondermeer gekleurde blokken, dobbelstenen of zelfs fruit - zodanig gerangschikt te worden dat minimaal drie dezelfde symbolen aaneengesloten liggen. Deze aaneensluiting mag verticaal, horizontaal of zelfs diagonaal plaats vinden. Wanneer dit het geval is verdwijnen de symbolen en scoort u punten.

Met de vuurknop is het mogelijk de volgorde van de verschillende symbolen binnen de staaf te beïnvloeden. DIAMANT-DIAMANT-PAREL kan veranderd worden in DIAMANT-PAREL-DIAMANT etcetera. Op deze wijze is het mogelijk optimale rangschikking van de symbolen te bereiken.

Een andere spelvariant is de zogenaamde *Flash* optie. In het veld zit dan ergens een ster. U dient alle omringende symbolen te verwijderen, waardoor de ster vrijkomt en u punten scoort.

OPTIES

Bij het starten van het spel bepaalt u of u solo of tegen een andere Game Gear wilt spelen. Deze laatste optie kan uitsluitend dan gekozen worden wanneer inderdaad een tweede Game Gear aangesloten is. Vervolgens bepaalt u de moeilijkheidsgraad, op welk niveau u wenst te starten en welke symbolen (fruit, blokken, dobbelstenen etc.) u gebruiken wilt.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sega
Leverbaar voor:
Game Gear ƒ 59,00
Master System ƒ 99,-
Mega Drive ƒ 99,-
Versies voor andere computers zijn in ontwikkeling en worden eind van dit jaar verwacht.

***Columns* is een aardig spel met één nadeel, het is te gemakkelijk. Ik heb nu de Mega Drive, Master Systeem en Game Gear versie gespeeld en alle versies lijden aan hetzelfde euvel: na enige tijd zet je de computer uit met de verzuchting: "Houdt dit nu nooit op?"**

Wanneer de staven op de hogere niveaus als bliksemschichten naar beneden denderen is met geen enkele mogelijkheid te bepalen hoe jesymbolen moet laten aansluiten. Toch zie je iedere keer weer - tot je verblufte verbazing - de nodige symbolen in het niets oplossen. Dit gaat zover dat op gegeven moment zowat het hele scherm leeg geveegd werd terwijl het enige wat ik probeerde was die staaf ergens te plaatsen waar nog ruimte was.

***Columns* is een aardige *Tetris* variant, maar bij mij sloeg de verveling al snel toe.**

Harry d'Emme

Het oplossend vermogen van het (verlichte) kleuren LCD scherm - en dit bepaalt hoe scherp het beeld is - bedraagt 160 bij 146 pixels (beeldpunten). Uit een groot scala van 4096 kleuren kunnen er tegelijkertijd 32 (tegen 16 bij de Lynx) gebruikt worden, meer dan genoeg om de meest bonte kleurschakeringen tevoorschijn te roepen. Uiteraard heeft de Game Gear volwaardig stereo geluid wat echter uitsluitend optimaal met een (niet bijgeleverde) koptelefoon (kleine walkman-plug) beluisterd kan worden. Ook kunt u natuurlijk twee walkman luidsprekertjes gebruiken.

KNOPPEN

De Game Gear heeft een minimale hoeveelheid knoppen. Links zit het joypad voor de besturing, daaronder het luidsprekertje voor de muziek en geluidseffecten, uiteraard in mono. Rechts de twee, ondertussen gebruikelijke vuurknoppen, daarboven de blauwe **Start** toets die bij een aantal spellen ook als Pauze toets fungeert. De **aan/uit** knop zit rechts achter op de Game Gear, de volume knop linksachter. Verder nog een aansluiting voor een netvoedings-adapter en de koptelefoon. Tot slot zit achter een klepje de zogenaamde **EXT** aansluiting, deze wordt momenteel gebruikt om twee Game Gears met elkaar te koppelen. Bijna alle spellen kunnen met minimaal twee Game Gears gespeeld worden. Er gaat bovendien een gerucht dat in de toekomst via deze poort een CD-ROM speler aangesloten kan worden.

De spellen zitten op kleine kaarten, ongeveer ter grootte van twee After Eight chocolaatjes. Ze kunnen niet verkeerd in de Game Gestoken worden en zijn eenvoudig te verwijderen.

TECHNIEK

De Game Gear gebruikt een Zilog Z-80A processor, dezelfde processor die in het Sega Master Systeem en de bekende Spectrum computer gebruikt wordt. Een afgeleide versie van deze processor wordt in de Nintendo Game Boy gebruikt. De processor snelheid is 3.58 MHz, het systeem RAM geheugen is 8Kb. Maximaal kunnen 64 sprites tegelijkertijd op het scherm zijn.

TV KIJKEN

Uniek is de mogelijkheid om in plaats van een spel een TV ontvanger aan te sluiten, waardoor normaal TV kijken mogelijk is. Zoals uit de foto blijkt heeft de TV ontvanger minimale afmetingen. De kwaliteit van het TV beeld is - bij een goede ontvangst - verbluffend scherp. Alleen de Turbo Express van NEC heeft ook deze optie, maar de Express wordt in Europa niet officieel geleverd. De TV ontvanger wordt waarschijnlijk nog dit jaar leverbaar, de prijs ligt in ieder geval onder de ƒ 200,00. U kunt zelfs dankzij deze ontvanger de Game Gear als een zeer goedkope kleurenmonitor voor uw videocamera gebruiken of uw videorecorder erop aansluiten!

Andere accessoires zijn ondermeer een oplaadbaar 'battery pack', een netvoeding en een kabel om de Game Gear op de sigarettenaansteker in de auto aan te sluiten. Zeer nuttige opties, de zes batterijen zijn binnen vier uur totaal uitgeput. Dit is een euvel waar alle draagbare kleurenspelcomputers aan lijden, de LCD kleurschermen vreten energie.

Vreemd vinden wij dat de kabel om twee Game Gears te koppelen apart gekocht moet worden.

HET RESULTAAT

De Sega Game Gear is een indrukwekkend staaltje technologie, dat zeker de aandacht verdient. Grote voordeel is de TV ontvanger, dat maakt het apparaatje veelzijdig bruikbaar. Ook het verlichte LCD kleurenscherm is een opluchting na het getuur in het halfduister bij een Game Boy.

Bij introductie zijn ongeveer twaalf titels beschikbaar, voor het eind van het jaar verwacht men in Japan ongeveer tachtig titels te hebben. Niet alle titels zijn geschikt voor de Europese markt, tegen Kerstmis verwacht RCA ongeveer dertig titels te hebben. De prijsstelling van de software is lager dan die van de Game Boy of de Lynx; de laagste prijs is ƒ 59,00 terwijl de duurste spelkaart niet meer dan ƒ 79,00 zal zijn. Het is jammer dat de Game Gear zonder spelkaart geleverd wordt, zowel de Game Boy als de Lynx worden mét spel geleverd; de prijs-kwaliteit verhouding wordt hierdoor ongunstig beïnvloed.

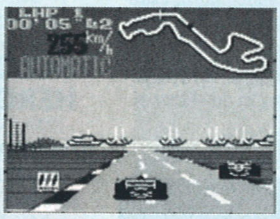


PRODUKT INFO

Fabrikant: Sega Japan
Prijs ƒ 349,00
TV ontvanger: minder dan ƒ 200,00
Spellen: vanaf ƒ 59,00

Super Monaco GP

Super Monaco GP is een race spel in optima forma. De Game Gear versie is uitgebreider dan de computerversies (zie Hoog Spel 4, pag. 44). Ook hier scheurt men over diverse circuits. Uiteraard kan bepaald worden of men met een automatische of handgeschakelde bak rijdt, harde of zachte banden gemonteerd zijn en wat voor spoiler de wagen heeft. Vier motoren zijn beschikbaar: twee V8, één V10 en zelfs een V12 monster.



Voordat men zich aan de Grand Prix waagt kan men op de circuits oefenen. En dat zijn er nogal wat, het wereldkampioenschap doet de volgende circuits aan: Brazilië, Australië, Japan, Spanje, Portugal, Italië, België, Hongarije, West Duitsland, Groot Brittannië, Frankrijk, Canada, de Verenigde Staten, Mexico, Monaco en San Marino.

Maar gelukkig kunt u eerst volop oefenen, al dan niet met een door uzelf aangepaste wagen. Vervolgens geeft u aan welk circuit en hoeveel ronden u rijden wilt. Houdt er echter rekening mee dat ook uw mede-coureurs aan het oefenen zijn!

DE GRAND PRIX

Wanneer u aan de Grand Prix begint, start deze in Brazilië. U hoeft geen kwalificatie ronde te rijden, de programmeurs gaan ervan uit dat u best wilt knokken, u start op de laatste positie. Indien u niet als eerste eindigt, is het spel ten einde en moet u opnieuw beginnen.
Uiteraard kan *Super Monaco GP* met twee Game Gears gespeeld worden, waarbij men het tegen elkaar opneemt.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sega
Leverbaar voor: Game Gear ƒ 79,00
Sega Master System ƒ 99.-
Sega Mega Drive. ƒ 129,-

Nog meer dan de huiscomputer versies is *Super Monaco GP* een razend scheurspel. De besturing is goed en na enige oefening kan een aardige race gereden worden. Opvallend is dat een wagen met automatische versnelling, waarbij de speler gas geeft of afremt, moeilijker op de baan te houden is dan wanneer men met de hand schakelt. Bij een handgeschakelde wagen (zeven versnellingen) kun je niet remmen, behalve door omlaag te schakelen en op de motor af te remmen. Hierdoor is de snelheid veel beter te beheersen dan in het andere geval waarbij je af en toe volledig uit het oog verliest dat je met 285 kilometer per uur op een haarspeldbocht afscheurt.

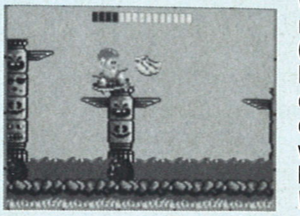
Het is uiterst lastig om als eerste te eindigen, dus voordat je het tweede circuit betreedt ben je wel even verder. Maar je kunt altijd al oefenend daar even een kijkje gaan nemen.

Aanbevolen!

Harry d'Emme

Wonder Boy

Wonder Boy, de goudgelokte held uit dit arcade actie spel moet een lange en gevaarvolle tocht ondernemen om zijn vriendinnetje Tina te redden. Tina is gekidnapt door de euvele King, die in een ver verwijderd land woont. Door 7 levensgevaarlijke en bizarre gebieden moet *Wonder Boy* reizen om King te bereiken. Elk gebied bestaat uit vier provincies die elk weer uit vier zones bestaan. Aan het eind van ieder gebied wacht een vervaarlijke grenswachter, die verslagen moet worden wil *Wonder Boy* het volgende gebied mogen betreden.



REN EN SPRING

Wonder Boy is de meest pure vorm van het **ren-en-spring** genre. In een horizontaal scrollend veld beweegt de held van links naar rechts. Men kan uitsluitend naar rechts bewegen, terug naar links kan niet, behalve dan tot aan de rand van het scherm.

De besturing is eenvoudig, met het joypad wordt *Wonder Boy* links-rechts bewegen. Het indrukken van knop 2 laat hem een sprongetje maken, het omlaag drukken van het joypad met het indrukken van knop 2 een reuzensprong. Met knop 1 gebruikt *Wonder Boy* zijn wapen, indien hij dat heeft. Onderweg komt *Wonder Boy* verschillende voorwerpen en wezens tegen. De meeste voorwerpen (meestal vruchten) leveren punten en energie op, terwijl eieren te gebruiken voorwerpen bevatten. Zo kan *Wonder Boy* niet alleen een werpbijl krijgen, maar ook een skateboard waarmee hij zich aanzienlijk sneller verplaatsen kan. Rotsblokken doen *Wonder Boy* energie verliezen terwijl kampvuren hem een zwartgeblakerd leven laten verliezen. Ook giftige slangen en vissen, rollende rotsblokken, laagvliegende pelikanen, bijen en vreemde blauwe wezentjes dienen vermeden te worden. Gelukkig stijgt uit sommige eieren - wanneer *Wonder Boy* ze openmaakt - een beschermengel op, eventjes hoeft *Wonder Boy* zich geen zorgen te maken, hij is onkwetsbaar.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sega
Leverbaar voor:
Game Gear ƒ 79,00
Sega Master Systeem ƒ99,-
De C64 versie is niet langer verkrijgbaar.

Een simpel doch uitermate verslavend spel. Al snel heeft men door hoe de held in leven te houden en dan begint een verwoede strijd om het eneveld na het andere door te worstelen.

De bewegingen zijn vloeiend, de besturing eenvoudig. Dat laatste is het spel zelf absoluut niet, met name de latere werelden zijn zeer moeilijk. Ondanks dat het oorspronkelijke *Wonder Boy* uit 1986 dateert, is het nog steeds een verfrissend spel en zeker de moeite waard. De Game Gear versie is uitstekend van kwaliteit. Niet alleen daardoor echter speel ik deze Game Gear versie met evenveel plezier als indertijd de Commodore 64 of Master Systeem versie, *Wonder Boy* is gewoonweg een uitstekend spel.

Harry d'Emme

GAME GEAR SPELLEN

Voor het eind van het jaar zullen zo'n 30 titels leverbaar zijn, wij kregen alleen wat titels, de rest moesten we zelf invullen:

Wonder Boy (zie elders op deze pagina) • Super Monaco GP (ook) • Columns (idem dito) • Mickey Mouse, op het Master Systeem en Mega Drive reeds een klassieker • Shinobi, het grandioze Ninja vechtspel • Baseball, of een honkbal spel nu echt goed weer te geven is op dat kleine scherm? • Golden Axe, op het Master Systeem een perfect hak-en-sla-d'r op spel • Out Run, behoeft geen verdere uitleg • Space Harrier, in feite Afterburner maar dan met nieuwe sprites, op alle computers een geheid succes • Joe Montana Football, van Amerikaans voetbal ligt hier niemand wakker, vergeten? • Pengo, het klassieke ijsblokken schuiven door een pinguin • G-Loc, Arcade actie à la Afterburner • Dragon Crystal, ons totaal onbekend, aan de titel te horen zou dit wel eens een RPG kunnen zijn • Psychic World, schattige jongedame op weg door diverse werelden. Platformspel in de trant van Super Mario • Putter Golf, hopelijk de gehele course spelen, want alleen putten is niet zo spannend • Woody Pop, arcade adventure (schijnt het) • Ninja Gaiden, beroemde Ninja sla-d'er op • Donald Duck, de opvolger van Mickey Mouse? • Kinetic Connection, mm, zegt mij niets, u wel? • Talot, ook zo • Frogger, de klassieker waarbij een eerzame kikker het razende verkeer dient te overleven

De Kronieken van Loretome

Hoort de woorden van Mentor, Hoeder van Loretome, ik zal u verhalen van oude tijden en de duistere dagen toen het Rijk tegen ieders verwachting in, toch nog gered werd. Want ik vrees dat de duisternis wederom nadert....

In die tijden versloegen de veile legioenen van Morcar, de Heer der Chaos, onze legerscharen. Bij het zien van de Zwarte Banier en de massale horden van het Kwaad sloeg zelfs de dapperste krijger op de vlucht; had het land nog een toekomst?

Een machtig krijger kwam in ons midden, Rogar de Barbaar, Prins van de Grenslanden. Hij riep op tot strijd en velen sloten zich hoopvol bij hem aan. Andere grote helden namen deel aan de kruistocht tegen het Kwaad: de dwerg Durgin, krijger zonder vrees uit de bergen aan de rand van de Wereld, de wijze elf Ladril uit het verre Athelorn en Telor de Tovenaar wiens magie Rogar meer dan eens zou redden.

Gedurende lange jaren trainde Rogar zijn leger, een open strijd met Morcar's Generaal vermijdend.

En de dag kwam waar Rogar op gewacht had. Zijn leger was getraind en goed voorbereid. Vanuit zijn hoge post in de

HEROQUEST, HET BORDSPEL

In *HeroQuest* belandt u in een mysterieuze wereld vol zombies, orcs, kobolden en soortgelijke monsters. Daarnaast krijgen de spelers te maken met magie, doolhoven, valkuilen en geheime deuren. Kortom, alle ingrediënten voor een spannende tocht zijn aanwezig.



Aan*HeroQuest* kunnen twee tot vijf spelers deelnemen, waarbij één speler altijd de boze Magiër Morcar speelt en de andere(n) de held(en). De Magiër heeft als spelleider de supervisie over alle monsters en hij weet als enige ook welke andere spel-elementen in deze ronde van belang zijn. Per spel moeten de helden elk een bepaalde opdracht tot een goed einde zien te brengen. In totaal zijn er veertien opdrachten, variërend van eenvoudig tot uitermate complex. Wanneer de veertien opdrachten in *HeroQuest* volbracht zijn, kunnen uitbreidingssets aangeschaft worden. Reeds nu zijn *Kellar's Kerkers* en *Terugkeer van de Heksenmeester* leverbaar met elk 10 nieuwe opdrachten.

Voorzichtig bewegen de helden door het doolhof, kamer voor kamer doorzoekend; de ene keer vindt men ongekende schatten, dan weer moet iemand gered worden of springt plots een vechtlustige Orc uit het duister. Alleen de Magiër weet - dankzij het Boek der Opdrachten - waar wie of wat zich bevindt en welke gevaren kunnen opduiken. Wanneer een held een monster ontmoet, ontbrandt een vurige strijd welke met dobbelsteenworpen gestreden wordt.

Sommige helden, zoals de Tovenaar, kunnen gebruik maken van magische spreuken. Hiermede kan soms een gevecht beslist worden doch ook op andere wijze het spelverloop beïnvloed worden.

Wanneer de helden een opdracht volbrengen - en daarbij liefst in leven blijven, overlijden op het moment dat het doolhof verlaten wordt is wat slordig - levert dit niet alleen schatten en/of extra wapens op maar soms ook zogenaamde 'lichaamspunten'. Dankzij deze 'lichaamspunten' geneest een held weer en kan fris en uitgerust aan een nieuwe opdracht beginnen.



HeroQuest is geheel in het Nederlands, de vrij forse doos bevat naast 35 zeer gedetailleerde figuurtjes ook miniatuur meubelstukken, deuren en andere accessoires, zoals diverse kaarten en notitieblaadjes. Het zeer fraai uitgevoerde kartonnen speelbord bevat de plattegrond van een ondergronds doolhof; hierin dalen de spelers af voor hun tocht. Aan het begin van het spel is het bord leeg, al spelend en verkennend ontdekken de spelers hoe het doolhof er exact uitziet. Ook in dit opzicht heeft *HeroQuest* geleend van RPG's.

De veertien, zeer goed uitgewerkte opdrachten leveren veel speelplezier op. Iedere opdracht houdt u toch al snel zo'n drie à vier uur aan het bord gekluisterd. Natuurlijk blijft het daar niet bij, de broodnodige variatie is aan te brengen door met andere helden de doolhof te betreden; iedere held heeft specifieke eigenschappen waardoor het spelverloop anders zal zijn. Bovendien is het mogelijk zelf opdrachten te ontwikkelen; wat is leuker dan uw medespelers zich door een door uzelf ontworpen probleem te zien worstelen?

De Magiër - de spelleider in feite - heeft ook een leuke rol in het geheel. Wanneer u met een vaste groep speelt is het aan te raden iedere keer iemand anders als Magiër aan te stellen. Dan kunt u zich om beurten verkneukelen in de ellende van de anderen.

Wanneer u eens lichtjes wilt proeven aan het fenomeen RPG is *HeroQuest* zeker de moeite waard. Een uitstekend spel, zowel qua uitvoering, spelidee als speelbaarheid!

Anthony Verhulst

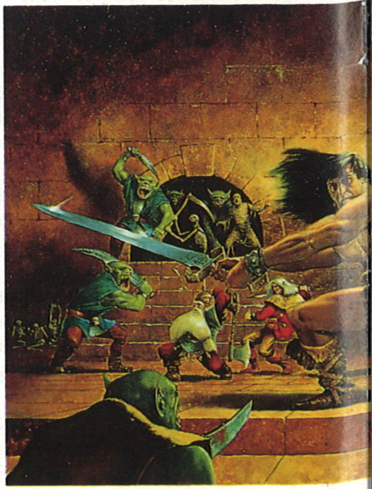
HEROQUEST OF HERO'S QUEST??

De nodige spraakverwarring is ontstaan over de titel van het nieuwste Gremlin Graphics spel. Dat spel bestond toch al??

Sierra On-Line heeft geruime tijd het spel *Hero's Quest - So you want to be a hero* in de catalogus gehad. Gremlin Graphics heeft samen met MB en The Games Workshop Ltd - de ontwerpers van het bordspel - Sierra hierover aangesproken, met als resultaat dat Sierra de titel gewijzigd heeft in *Quest for Glory*.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Milton Bradley (MB)
Adviesprijs ca. *f* 90,00/ca. Bfr. 1800
Uitbreiding 1 ca. *f* 30,00/ca. Bfr. 600
Uitbreiding 2 ca. *f* 30,00/ca. Bfr. 600





bergen zag Ladril de Zwarte heerscharen naderen, Durgin blies op zijn machtige hoorn om Rogar te waarschuwen.

Van twee zijden overrompelde het leger van Rogar de vijand, de strijd ving aan. Menig euvel wezen zowel als goed mens sneuvelde die dag. Maar bij het aanbreken van de dageraad bleek het Kwaad het onderspit gedolven te hebben.

Echter, de overwinning was niet compleet; Morcar en zijn Generaal wisten te ontsnappen over de Zee der Klauwen. Zelfs nu nog zinnen zij op wraak.

Het moment nadert dat hun plannen voltooid zullen zijn en het Rijk opnieuw een Rogar nodig zal hebben. Maar waar is Rogar's gelijke?

U wilt het verzoeken? U zult echter veel moeten leren wilt u Rogar en zijn kompanen evenaren. Ik zal u zoveel mogelijk helpen. Aanschouwthet boek Loretome, geschreven toen Tijd begon. Alles wat eens was, is en zal zijn wordt hierin beschreven. Met behulp van Loretome kan ik U terzijde staan, maar tussenbeide komen is mij verboden.

U zult zelf Chaos moeten zien te overwinnen.

HEROQUEST, HET COMPUTERSPEL

Bijna een jaar heeft Gremlin Graphics gewerkt aan de omzetting van het beroemde bordspel *HeroQuest*. Men heeft geprobeerd de aard en sfeer van het bordspel zo exact mogelijk te benaderen. In tegenstelling tot het bordspel kan de computerversie door één tot vier spelers gespeeld worden; de computer neemt de rol van de boze Magiër Morcar op zich.

VOORBEREIDINGEN

Voordat u aan uw tocht kunt beginnen zult u een aantal beslissingen moeten nemen. Wie wordt uw held: Rogar, de dwerg Grungi, de elf Ladril of de tovenaar Zoltar. Of gaat u een held gebruiken die al eerder de ondergrondse wereld betreden heeft en na zijn avontuur op datadisk opgeslagen werd?

Vervolgens bepaalt u welke van de veertien opdrachten u wilt ondernemen, of u kiest een opdracht van een van de apart leverbare uitbreidings-diskettes. De opdrachten variëren van het doden van een Orc Prins tot het stelen van zoveel goud als u dragen kunt. Het is verstandig met de gemakkelijke opdrachten aan te vangen. U kunt dan voldoende goud en schatten vergaren om meer wapens en betere bescherming te kopen zodat u



een betere kans heeft de latere - en zeer moeilijke - opdrachten te beëindigen.



ONDERGRONDS

Tijdens de tocht vindt u munten en kostbare juwelen waarmee u wapens en andere nuttige voorwerpen kunt kopen. Onderweg komt u magische drankjes, schatkisten en meer van dergelijke zaken tegen, waarvan u zeer veel plezier kunt hebben.

Iedere locatie - kamer of gang - bestaat uit een aantal te belopen tegels. De computer gooit de dobbelsteen voor u waarna u het geworpen aantal stappen kunt lopen (één tegel = één stap). Tijdens uw beurt kunt u ook een ruimte onderzoeken op schatten, valluiken of geheime deuren, tegen een vijand vechten, deuren openen, de kaart van het doolhof bekijken of actie ondernemen met voorwerpen die u op zak heeft.

Wanneer u een tegenstander ontmoet en een gevecht wordt aangegaan, neemt de computer het van u over en strijdt de strijd voor u. Uw held heeft een aantal "life points" (de lichaamspunten in het bordspel), wanneer deze tot nul zijn gereduceerd overlijdt uw held.

MAGIE

Sommige helden kunnen gebruik maken van magische spreuken. Aan het begin van de tocht kiest u welke soort magie u wilt beheersen: Water, Lucht, Vuur of Aarde. Iedere soort magie kent zijn eigen bezweringen, het kiezen van de juiste magie is bij sommige opdrachten dan ook van levensbelang.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Gremlin Graphics
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,00/Bfr 1799
Atari ST ƒ 89,00/Bfr 1799
C64 cass ƒ 39,00/Bfr 799
C64 disk ƒ 59,00/Bfr 1199

Uitbreidingsdisk *Kellars Keep*
Amiga ƒ 59,50/Bfr 1199
Atari ST ƒ 59,50/Bfr 1199
C64 cass ƒ 24,95/Bfr 499
C64 disk ƒ 29,95/Bfr 599

MS-DOS versie wordt eind september verwacht, prijs nnb.

De computerversie van *HeroQuest* is niet in het Nederlands, men kan kiezen uit Engels, Duits, Italiaans, Frans of Spaans. De handleiding is zowel Engels- als Frans-talig.



De computerversie is een perfecte omzetting van het bordspel, maar een minpunt vind ik het feit dat de computer het vechten afhandelt. In het bordspel heeft iedere deelnemer aan een gevecht zijn eigen dobbelsteen. De dobbelsteen van de aanvaller heeft doodshoofden, de verdediger werpt met een dobbelsteen met schilden erop. Gooit de aanvaller meer doodshoofden dan de verdediger schilden, dan kost dit evenzoveel lichaamspunten. In de computerversie zie je eventjes het aantal schilden en doodshoofden en de strijd is al gestreden. Alhoewel in feite de strijd in het bordspel op gelijke wijze verloopt, had ik hier toch graag wat meer interactie gezien.

Alleen spelen is dé grote aanwinst van de computerversie, maar ook nu speel ik graag met meerdere spelers. Het spel verloopt wat trager omdat iedereen aan de beurt moet komen, maar essentieel is dat iedereen achter hetzelfde aanzit, waardoor interactie tussen de spelers ontstaat. Dit laatste is nu juist datgene wat mij in bordspellen aantrekt.

Voor mij is de keuze eenvoudig: wanneer ik genoeg mensen kan vinden speel ik het bordspel, ben ik alleen en voel ik de drang opkomen dan zal ik de strijd met de computer-Morcar niet uit de weg gaan.

Mart Wills

DE GELE FASTFOOD JUNKIE IS TERUG!!

PACMANIA

PRODUKTINFO
Fabrikant: Tecmagik
Leverbaar voor:
Sega Master Systemƒ 119,-/BFR 2379

VAKANTIE

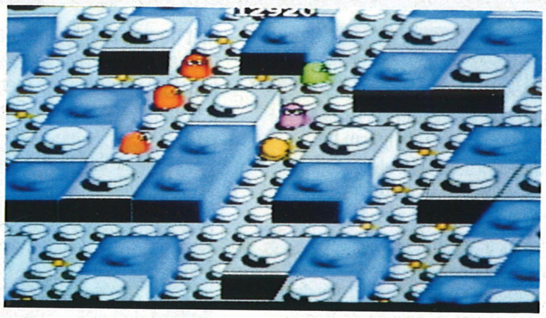
Goeie ouwe Pacman is op vakantie geweest naar Tahiti. Bij zijn terugkomst ontdekt hij echter dat tijdens zijn korte afwezigheid veel veranderd is in zijn eens zo vertrouwde omgeving.
Het meest in het oog lopende verschil is het feit dat de wereld nu in 3D wordt getoond. Daarnaast is ook de afmeting van de verschillende velden zodanig uitgebreid dat een doolhof niet langer in zijn geheel op het beeldscherm past.



SEGA MASTER SYSTEM

Bovendien merkt Pacman al snel dat hij in het spel *Pacmania* over zijn belagers heen kan springen. En dat is maar goed ook, want naast het bekende kwartet Inky, Pinky, Blinky en Clyde, hebben de geesten de versterking ingeroepen van twee oude makkers, namelijk Jumpy en Sue.

Gebleven is het simpele doch beproefde spelprincipe. Pacman moet in een doolhof pillen eten en proberen de geesten te ontlopen. In ieder doolhof ligt echter een aantal krachtpillen die Pacman tijdelijk sterk genoeg maken om de geesten te verschalken.
Af en toe verschijnt gedurende korte tijd midden in het doolhof een bonusvoorwerp. Door dit op te rapen worden meestal extra punten verkregen,maar er bestaan ook bonussen in de vorm van een extra krachtpil.


SEGA MASTER SYSTEM

Pacmania bevat dezelfde vier niveaus die de hallenversie van het spel ook kende. Maar in de Sega uitvoering is nog een geheim veld gestopt. Vindt dit en doe uzelf tegoed aan nog meer lekkers.

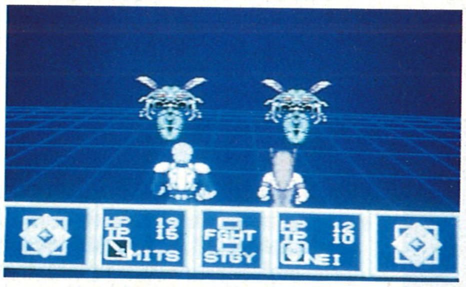
***Pacmania* is een uitstekende conversie van het spel voor het Sega Master System. De besturing verloopt - evenals het scrollen van het beeld - uiterst soepel en de graphics zijn nauwelijks te onderscheiden van de 16-bits uitvoeringen van het spel. Voorts opmerkelijk aan dit spel is het feit dat de handleiding ook in het Nederlands gedrukt is.**

Een klassiek spel dat in mijn ogen in geen enkele verzameling zou mogen ontbreken.

Helen Balens

PHANTASY STAR II

Het verhaal speelt op de eens zo vruchtbare planeet Mota. Vroeger zorgde het moederbrein ervoor dat alles op deze planeet probleemloos verliep. Het weer, de oogst en de verschillende diersoorten waren bij haar in goede handen. Maar het systeem is kapot gegaan, de dieren zijn in groteske monsters veranderd, het centrale meer is leeggelopen en het weer slaat ook al nergens meer op. Gelukkig bent u er nog. Samen met uw vriendin Nei gaat u manmoedig de monsters te lijf in een poging om uiteindelijk het moederbrein weer in het gareel te krijgen. Gaandeweg scharen zich nog twee andere avonturiers bij het gezelschap.



SEGA MEGADRIVE

De planeet wordt in boven-aanzicht getoond. Uw groepje helden ziet er tijdens het lopen uit als de rij in het beroemde sprookje zwaan-kleef-aan. Overal waar de leider loopt volgt de groep. Als u in een gevecht verzeild raakt, ziet u uw helden van achteren terwijl ze oog in oog staan met de monsters.
Het grote verschil tussen een RPG op een gewone computer en op een console is natuurlijk de interactie met het programma. Een console heeft nu eenmaal geen toetsenbord voor het intikken van complexe commando's.
De bediening van *Phantasy Star II* loopt via een menu waar dan weer verschillende sub-menu's onderhangen. Vanuit deze menustructuur bepaalt de speler welke instructies de verschillende leden van de groep moeten uitvoeren, zoals het drijven van handel in een winkel, het communiceren met andere mensen, uitwisselen van voorwerpen, maar - uiteraard - ook het voeren van gevechten.

Naast de normale handleiding is een hintboek bijgevoegd. Dit is eigenlijk gewoon de complete oplossing met alle kaarten van de verschillende doolhoven en de oplossing van de raadsels. Zeker in het begin is dit boekje bijna onontbeerlijk om een beetje snel door de eerste niveaus heen te komen.
Als u een tijdje speelt zult u zien dat het niveau van de monsters langzamer toeneemt dan uw eigen niveau.

***Phantasy Star II* is grafisch en muzikaal, vergeleken met andere spellen voor de Mega Drive, niet uitzonderlijk.**
Grafisch gezien zijn de gevechten het meest spectaculaire deel van het spel. De artiesten hebben hun fantasie wat de monsters betreft echt de vrije loop gelaten.
De wereld in *Phantasy Star II* is zeer groot waardoor er vele uren exploratie in gaan zitten. De mogelijkheid om het spel te saven is daarom onontbeerlijk. Dit saven werkt met behulp van een in de cartridge ingebouwde batterij, zodat de spelstand ook behouden blijft nadat de console is uitgeschakeld.

De interface werkt heel redelijk maar de interactie blijft beperkt. Vooral tijdens de veelvuldig voorkomende gevechten is het aantal mogelijkheden niet altijd voldoende voor een doorgewinterde RPG-speler. Er kan in de meeste gevechten slechts een keer gekozen worden voor een bepaalde actie; gedurende het hele gevecht blijft deze figuur dan deze actie uitvoeren.

Maar, de eenvoudige interface maakt het spel ook voor jongere spelers interessant. Het enige nadeel hier is natuurlijk dat het hele spel in het Engels is. Maar met wat hulp van een oudere broer of zus, of zelfs van een vader of moeder is het goed te doen. En ook voor oudere spelers heeft het die merkwaardige aantrekkingskracht die sommige spellen hebben, het steeds weer iets verder willen komen.

Ondanks de beperkingen die een console dit soort spellen nu eenmaal oplegt, is *Phantasy Star II* een geslaagd spel geworden.

Jan-Willem van Riet

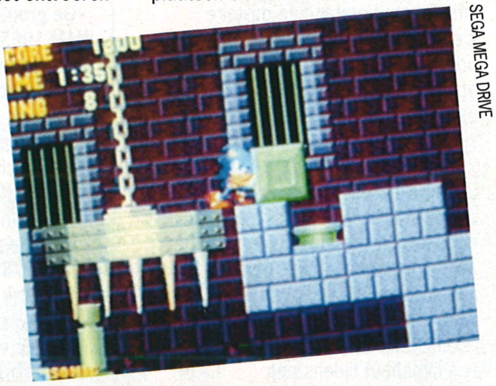
PRODUKTINFO
Fabrikant: Sega
Leverbaar voor:
Sega Mega Drive ƒ 229,00/BFR 4579
(6 Mega-bit cartrigde met battery back-up)

SONIC THE HEDGEHOG

Met het spel *Sonic the Hedgehog* heeft Sega een frontale aanval gelanceerd op de gebroeders Mario, het onverbiddelijke kassucces van Nintendo.

DOLGEDRAAIDE CIRKELZAAG

Een gekke professor heeft een gewoonte gemaakt van het ontvoeren van onschuldige diertjes om ze vervolgens om te bouwen tot moordlustige robots. Slechts één stoere bink kan aan de streken van de professor een einde maken en de arme beestjes bevrijden. De naam van deze supeheld is *Sonic the Hedgehog* (= egel). Diep in zijn hart is Sonic een vreedzaam diertje, maar soms is het gebruik van geweld de enige oplossing. Sonic verafschuwt het gebruik van wapens; de enige manier waarop hij de dodelijke robots kan vernietigen is derhalve door zichzelf op te rollen en als een razende om zijn eigen as te tollen. Door de stekels op zijn rug verandert Sonic in een cirkelzaag waarmee de meeste tegenstanders moeiteloos in stukken gezaagd kunnen worden. Al met al toch een efficiënt wapen dus. Voor het overige moet Sonic vertrouwen op zijn snelheid. Gelukkig dus maar dat hij super-gympen draagt die hem in staat stellen ongelooflijk hard te rennen.



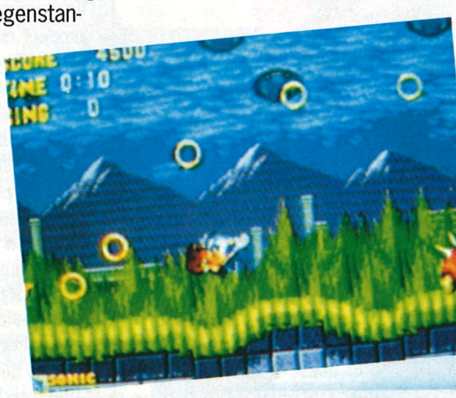
SEGA MEGA DRIVE

EXTRA HULP

Sonic moet in dit spel ringen verzamelen en robotten halveren. Ze leveren niet alleen bonuspunten op aan het einde van het niveau; zodra Sonic 100 ringen heeft opgeraapt wordt hij beloond met een extra leven. De ringen bieden echter ook bescherming. Zolang Sonic één of meer ringen bij zich heeft wanneer hij door een robot wordt geraakt, verliest hij slechts zijn ringen. Indien hij op het moment van aanraking geen ringen in zijn bezit heeft kost dit de egel echter een leven.

Op verschillende plaatsen in het spel kan Sonic monitoren vinden die handige zaken blootgeven als hij ze open zaagt. Met behulp van deze voorwerpen kan Sonic bijvoorbeeld korte tijd onkwetsbaar worden of extra ringen vinden, maar ook bestaan er monitoren die een extra leven geven of hem enige tijd nog sneller laten rennen dan normaal. Uiteraard staan veel monitoren op slecht bereikbare plaatsen en soms zijn ze zelfs verstopt, bijvoorbeeld in boomtoppen.

Aan het einde van een niveau kan Sonic bonusvelden vinden waar hij niet alleen extra punten kan verdienen, doch ook zogenaamde *continues*. Hiermee wordt hij na het verspelen van zijn laatste leven op het laatst bereikte niveau gereïncarneerd.



SEGA MEGA DRIVE

Om zo'n bonus-doolhof te vinden moet *Sonic* aan twee voorwaarden voldoen. Hij moet namelijk minimaal 50 ringen over hebben aan het einde van het niveau en hij moet door een grote hoepel heenspringen.

ZES WERELDEN

De zes werelden waarin Sonic vertoeft zijn zeer verschillend van uiterlijk en atmosfeer.

Het ene moment rent Sonic door een bos, terwijl hij het andere moment door uitgebreide gangenstels moet zwerven. Ook een uitgestrekt doolhof dat onder water staat is van de partij. Hier moet Sonic dus oppassen niet te verdrinken. Weer een andere wereld bevat allerlei springveren en veerkrachtige *bumpers* zodat Sonic alle kanten op stuitert en het lijkt alsof hij in een gigantische flipperkast is terechtgekomen.

PRODUKTINFO

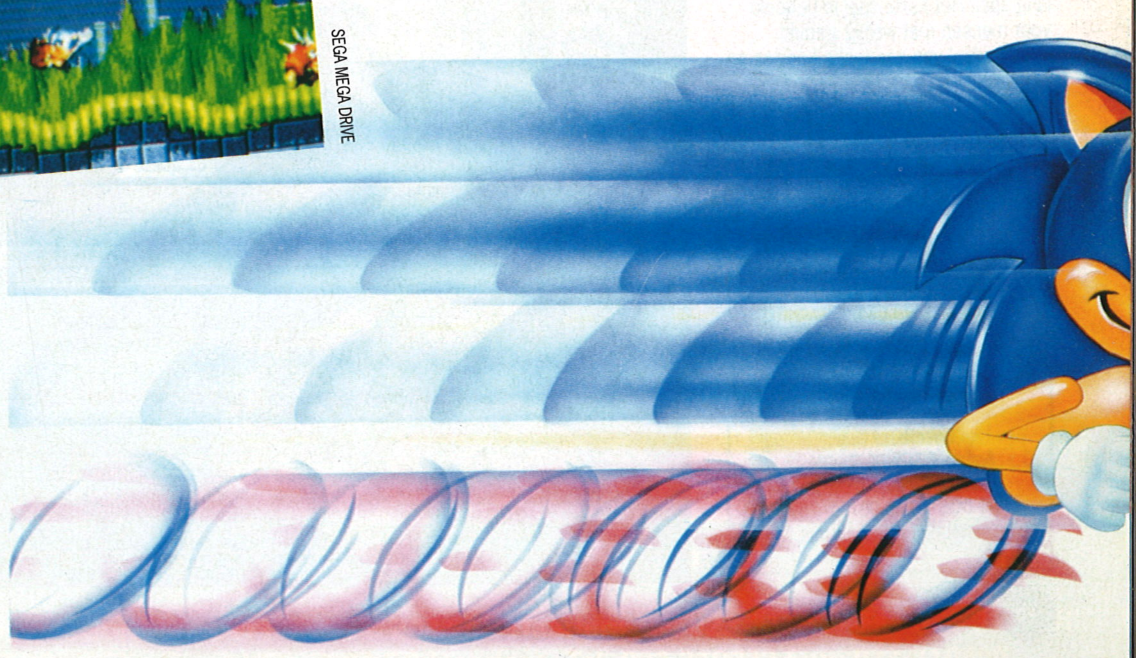
Fabrikant: Sega
Leverbaar voor:
Sega Mega Drive ƒ129,- /BFR 2579

***Sonic the Hedgehog* blinkt uit op vier onderdelen, te weten: graphics, geluid, speelbaarheid en snelheid. Precies die onderdelen die bepalend zijn voor de kwaliteit van een spel. (De snelheid van het spel kan soms zelfs zo hoog oplopen dat minder ervaren spelers makkelijk gedesoriënteerd kunnen raken.) Ondanks de duizelingwekkende snelheid van het spel blijft alles even vloeiend over het beeldscherm bewegen. De details zijn hierbij niet uit het oog verloren. Wanneer Sonic in volle vaart rennend van richting verandert gaat dat gepaard met het geluid van piepend rubber terwijl hij zijn hielen in de grond plant om af te remmen. Een ander aardig detail is te zien wanneer Sonic aan de rand van een afgrond staat. Hij zwaait dan met zijn armpjes en kijkt benauwd omlaag.**

De puzzels die ik tot nu toe gezien heb zijn niet al te moeilijk, maar ik ben ervan overtuigd dat ik ook in de eerste niveaus nog de nodige grappen en grollen over het hoofd heb gezien. *Sonic the Hedgehog* bevat plaatsen die op het eerste gezicht onbereikbaar zijn, maar na het nodige gepuzzel blijkt men er langs een omweg toch te kunnen komen. Bovendien heb ik al wat geheime kamers en gangen gevonden.

Diegenen die de kloons van *Super Mario Bros* inmiddels zat zijn, worden nu met een levensgroot probleem opgezadeld. *Sonic the Hedgehog* is namelijk ook zo'n kloon, maar onbetwist het beste spel in zijn soort. Het gebeurt soms dat een spel zo sterk is dat ik alleen al daarvoor de bijbehorende computer zou aanschaffen. *Sonic the Hedgehog* is zo'n spel. Absoluut verplicht dus voor bezitters van de Sega Mega Drive

Helen Balens



Tot nu toe produceerde Domark haast uitsluitend arcade-actie spellen. Sinds kort probeert Domark echter ook greep te krijgen op de markt voor simulatiespellen. Na het eerder dit jaar uitgebrachte *MiG-29* heeft men onlangs *'NAM 1965-1975* op de markt gebracht.

'NAM 1965 1975



AMIGA

JOHNSON, MOLENAAR!

Het is 1964 en de communisten van Noord-Vietnam lanceren een aanval op twee fronten tegen Zuid-Vietnam. Ze infiltreren het vijandelijke gebied en middels propaganda wordt de bevolking van Zuid-Vietnam rijp gemaakt voor een opstand tegen hun regering. Uncle Sam, nooit een man geweest die communisten een warm hart toedraagt, besluit orde op zaken te stellen in het gebied. Het resultaat was echter een decennium vol militair falen en frustraties.
Ook in politiek opzicht moesten de Verenigde Staten gevoelige klappen incasseren. Zowel in Amerika als in de rest van de wereld werd op grote schaal geprotesteerd tegen de Amerikaanse inmenging. Ook in Nederland werd druk geprotesteerd. Lyndon B. Johnson, de toenmalige president van Amerika, mocht als bevriend staatshoofd niet worden uitgemaakt voor moordenaar. Een gevleugelde kreet in die dagen was dan ook: "Johnson, molenaar!"

SCENARIO'S

In het spel *'NAM 1965-1975* wordt u in staat gesteld om de loop van de geschiedenis te veranderen.
U kunt kiezen voor een kort of een lang spel. Het korte spel is bedoeld voor mensen met weinig geduld. Door middel van een reeks kaarten en pictogrammen worden de drie belangrijkste veldslagen uit de oorlog, te weten het Tet Offensief, de verdediging van het Khe Sanh plateau en het offensief van 1975 nagespeeld.

In deze drie scenario's kan de speler zich voorbereiden op het complete spel. Ook kan men dit beschouwen als een snel alternatief voor het geval u zich niet wilt storten in de politiek.

In het volledige scenario krijgt u namelijk niet alleen te maken met de tactische aspecten, maar wordt het spel uitgebreid met de politieke en militaire mogelijkheden die de Amerikaanse presidenten (Johnson, 1964 en Nixon, 1986) destijds ter beschikking stonden. Hun doel is niet alleen militair succes, doch ook het behouden van een positief imago in de ogen van de publieke opinie.

ORDERS

Beslissingen worden genomen via een reeks opties die uit het hoofdmenu worden geselecteerd. Door middel van deze opties kan onder andere financiële en militaire hulp worden verleend aan Zuid-Vietnam, kunnen troepen worden gezonden of worden teruggetrokken uit het gebied en kunnen reservetroepen en ondersteuning van de luchtmacht worden ingezet, maar ook kan de huidige (politieke) situatie in ogenschouw worden genomen.

De kaart bevat vier gebieden waarin men direct invloed kan uitoefenen. Verstandige militaire strategen beginnen met het tot staan brengen van de communistische opmars door in elk van die vier gebieden een paar eenheden in te zetten.

U kunt als president te allen tijde advies vragen van uw PR man en de stafchef. Wanneer u bijvoorbeeld het aantal manschappen in Vietnam verhoogt zonder een plan te hebben voor militair succes, kunt u er op rekenen net zo populair te worden als een lamsbout tijdens een vegetarische maaltijd.
De meeste commandanten nemen zelf intelligente beslissingen, maar deze kunt u desgewenst corrigeren om het verloop van de oorlog zelf te beïnvloeden.


AMIGA



AMIGA

De grootste teleurstelling van *'NAM 1965-1975* is het ontbreken van actie elementen. De meeste simulaties van tegenwoordig bieden de speler de gelegenheid om één of meer karakters over het beeldscherm te besturen, of bevatten ten minste wat geanimeerde scènes.
Ook is een grote dosis geduld vereist. Bij de PC versie is een harddisk haast onontbeerlijk, aangezien het benaderen van de disk traag verloopt. Ook de versies voor de Amiga en Atari ST kennen heel wat gewissel met diskettes hetgeen een nadelige invloed op het speelplezier heeft. Een tweede diskdrive lost dit euvel echter ook goeddeels op.
Een hinderlijk verschijnsel dat zich bij alle drie versies voordoet is de trage reactie van het spel op de via het toetsenbord of muis ingevoerde commando's.
Verwarring alom is het resultaat wanneer men snel achtereen een aantal commando's wil geven.
Wat overblijft is een produkt dat het alleen moet hebben van zijn kwaliteiten als strategische simulatie, en in dat opzicht voldoet het spel zeer goed. De grootste verslavende factor die het spel biedt is de mogelijkheid om in te grijpen in de loop der geschiedenis. De diepgang en de hoeveelheid historische informatie is duizelingwekkend en bevredigt zelfs de meest veeleisende stateeg. Het spel zal echter niet bij iedereen in de smaak vallen, zeker niet bij degenen die een spel verwachten met veel toeters en bellen, of veel prijs stellen op graphics die meer voor de sier zijn dan werkelijk een functie hebben. Echter, indien het herleven van werkelijke gebeurtenissen voor u een hogere prioriteit heeft dan de manier waarop deze worden gepresenteerd is *"NAM 1965-1975* de moeite van het proberen waard.

Gordon Houghton

PRODUKTINFO

Fabrikant: Domark
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 109,00/Bfr 2179
Atari ST ƒ 109,00/Bfr 2179
MS-DOS ƒ 129,00/Bfr 2579
Ondersteunde kaarten: CGA/EGA


JETFIGHTER II™
ADVANCED TACTICAL FIGHTER
CONTAINS BOTH 3.5" & 5.25" DISKS
NOT COPY PROTECTED!
Geschikt voor
IBM PC / XT / AT / 386 / 486
Min. 640K RAM
MS-DOS 2.1 of later
VGA 256 kleuren, EGA 16 kleuren,
CGA / Tandy 4 kleuren
Ondersteund worden
Adlib en Soundblaster
Joystick en muis optioneel
Harddisk aanbevolen
Pakket bevat zowel 5.25
als 3.5 inch diskettes.
Jetfighter II,
het ultieme luchtgevecht
PC Magazin (USA) :
"De beste vluchtsimulator op een PC,
discussie gesloten!"
Computer Gaming World:
"Grandioos!"
Hoog Spel: "De absolute top!"
Een produkt van:
Velocity
U.S. GOLD

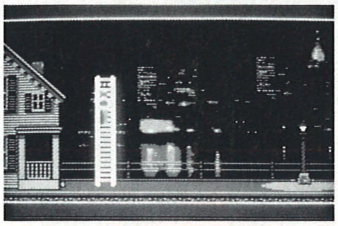
A BOY AND HIS BLOB
TROUBLE ON BLOBOLONIA

David Crane is terug van weggeweest. Voor de jongere lezertjes van Hoog Spel (en om het geheugen van de wat oudere lezers op te frissen) volgen hieronder de belangrijkste wapenfeiten van deze legendarische programmeur.

GHOSTBUSTERS

Het oudste spel dat wij ons van David Crane herinneren is *Pitfall,* een platformspel annex doolhofpuzzel waarin lopend, springend en zwemmend allerlei schatten moesten worden verzameld. Een ander produkt van zijn hand is *Little Computer People. LCP* was niet zozeer een spel alswel een 'huisvriend-simulatie' waarin men een figuurtje - dat in de computer woonde -tijdens zijn omzwervingen door dat huis kon gadeslaan. Er bestonden verschillende uitvoeringen van *LCP,* waardoor het kon gebeuren een bewoner te treffen die vrolijk of juist heel chagrijnig was. De interactie tussen de *LCP* en de computeraar vormde het belangrijkste ingrediënt van dit programma. Zorgen voor voldoende eten om te voorkomen dat de *LCP* en zijn hond ziek werden en het aangenaam bezighouden van de gast waren de belangrijkste doelen. In de Engelse computertijdschriften woedde destijds een complete rage rondom *LCP.* Een paar bladen beweerden zelfs dat het programma onbruikbaar werd nadat de *LCP* - als gevolg van grove verwaarlozing - was overleden. Gelukkig berustte dit op een mythe. Sterker nog, na langdurig uithongeren van de hond van mijn eigen *LCP* bleef het keffende kreng nog steeds overeind.

Echter, wereldberoemd is het spel *Ghostbusters* - gebaseerd op de gelijknamige film - geworden.



BLOBOLONIA

Naar het schijnt is David Crane al jaren bezig met het ontwikkelen van programma's voor de Nintendo, en één van de eerste spellen hiervoor van zijn hand is *A boy and his blob,* dat ongeveer een jaar geleden werd uitgebracht in Amerika. Het is nu ook in Nederland te koop.

In zekere zin borduurt *A Boy and his Blob* voort op *Pitfall.* De speler bestuurt een kereltje op zijn tocht door een uitgestrekt doolhof dat in zij-aanzicht wordt getoond. Geheel nieuw echter is het gegeven dat de hoofdfiguur (*boy*) op zijn tocht wordt vergezeld door een buitenaardse klodder (de *blob*). Blob is afkomstig van de planeet Blobolonia. Dreigend onheil aldaar noopte hem (haar?, het?) te vertrekken en de Aarde was toevallig de plaats van aankomst.

SNOEPVERSLAAFDE

Boy is een fris jongmens dat voorzien van een rugzakje door de wereld stapt. In de rugzak zit een veelvoud aan verschillende snoepjes die door de Blob zeer op prijs worden gesteld. Zozeer zelfs dat hij bereid is voor elk snoepje een kunstje uit te halen. Krijgt hij bijvoorbeeld een snoepje met dropsmaak, dan verandert hij in een ladder. Voor een aardbei-smaakje wordt Blob een brug, et cetera.

Inmiddels verslaafd aan de lekkernijen volgt Blob de Boy waar hij maar kan. Sterker nog, Boy hoeft maar te fluiten of Blob komt eraan stuiteren.
Al deze gedaanteverwisselingen helpen Boy bij het bereiken van het einddoel van het spel, namelijk het verzamelen van de speciale vitaminen die het mogelijk moeten maken om Blob naar zijn eigen planeet terug te laten keren.

In dit spel borduurt David Crane voort op zijn eerdere succes met *Pitfall.* De beweging en uiterlijk van *Boy* zijn vrijwel gelijk aan de held in dat eerdere spel. Belangrijk verschil echter is het feit dat er nu aanmerkelijk meer te doen valt. *A boy and his blob* is een spel dat vol zit met verrassende vondsten. Het is daardoor een uitstekend arcade-adventure.
In het begin is het spel niet eenvoudig. Volhouden is echter het devies. De velden die u later in het spel tegenkomt bevatten zeer ingenieuze puzzels, waardoor het nog lang zal duren voordat dit spel is uitgespeeld.

Helen Balens

PRODUKTINFO

Fabrikant: Absolute Entertaiment Inc.
Verkrijgbaar voor:
Nintendo Entertainment System
ƒ 119,00/Bfr 2395

THE BATTLE OF OLYMPUS

Volgens de Griekse mythologie leefden - lang geleden - Goden en mensen gewoon samen, hoewel er natuurlijk wel standsverschil moest blijven bestaan. Vandaar dat de Goden hun intrek hadden genomen in het paleis van Zeus, op de top van de berg Olympus. In deze tijd speelt het spel *The Battle of Olympus* zich af.

ORPHEUS EN DE ONDERWERELD

Het is het verhaal van twee jonge mensen, Orpheus en Helena, die hopeloos verliefd zijn op elkaar (blijkbaar is Orpheus' liefde voor zijn bruid Euridyce inmiddels bekoeld en is hij toe aan een nieuwe relatie).

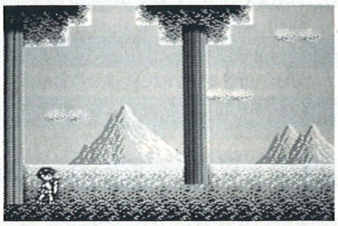
PRODUKTINFO

Fabrikant: Brøderbund
Leverbaar voor:
Nintendo Entertainment System
ƒ 119,00/BFR 2379

Op een kwade dag wordt Helena door een gifslang gebeten en ze overlijdt. Orpheus weet zich geen raad en na drie dagen en nachten te hebben gewaakt hoort hij de stem van de Godin der Liefde, Aphrodite, die hem vertelt dat Helena niet dood is. Ze is slechts ontvoerd door Hades, de God der Duisternis, en deze heeft haar tot zijn bruid gemaakt. (Is het een wreed toeval dat Euridyce exact het zelfde lot heeft ondergaan, of is hier sprake van een ietwat verwarde programmeur?)
Hoe het ook zij, Hades regeert met harde hand over zijn koninkrijk in Tartarus en hij heeft veel handlangers. De enige manier waarop Orpheus zijn geliefde Helena kan redden is door het opsporen van drie nimfen, welke hem naar Tartarus kunnen leiden. Orpheus hoeft niet lang na te denken en begint aan zijn gevaarlijke tocht.

Voordat Orpheus de onderwereld heeft bereikt zal hij acht verschillende landen hebben moeten doorkruisen. Deze gebieden worden getoond in zij-aanzicht. Het is nu de bedoeling om huizen binnen te wandelen om inlichtingen te krijgen van de bewoners. Ook zal Orpheus onderweg worden aangevallen door allerlei handlangers van Hades.
Aangezien de held aan het begin van het spel slechts bewapend is met een knots, moeten te sterke tegenstanders in het begin worden gemeden. Deze kunnen pas worden overmeesterd nadat sterkere wapens zijn gevonden. De tegenstanders die men wel weet te verslaan laten soms geneeskrachtig voedsel vallen.

In elk land kan Orpheus tenslotte een God vinden die hem een uiterst waardevol stukje informatie kan verstrekken.



***The Battle of Olympus* is een links-rechts scrollend arcade-adventure dat nogal lijkt op spellen als *Super Wonderboy* en dergelijke. Met andere woorden, rondlopen, springen, vijanden doodmeppen en voornamelijk veel huizen binnenwandelen voor het krijgen van informatie. Van dit soort spellen gaan er inmiddels 13 in een dozijn.**
Daarmee wil ik niet zeggen dat het een slecht spel is, maar origineel is het absoluut niet. Voor liefhebbers van dit genre valt er weer genoeg te beleven, maar persoonlijk raak ik wat uitgekeken op dit type spellen.

Harry d'Emme

HYPER LODE RUNNER

Dit oorspronkelijk door het Amerikaanse softwarehuis Brøderbund ontwikkelde spel heeft menige bezitter van een huiscomputer geteisterd en tot diepe wanhoop gedreven.

DOOLHOF

Het spel speelt zich af in het rijk Bungeling. De regering heeft de belastingen drastisch verhoogd en de bevolking een kapitaal aan goud afhandig gemaakt. Uiteraard ontstaat een groot verzet hiertegen.

Het goud is opgeslagen in een vijftig ruimtes tellend complex. U stelt zich tot taak het goud in al deze ruimtes te verzamelen en aan de bevolking terug te geven. Natuurlijk zijn er enige minieme problemen, zo krioelt het complex van de bewakers en is iedere ruimte een ingewikkeld doolhof waar het goud soms ook nog eens in dikke muren verstopt zit. Uiteraard is een veld beduidend groter dan het scherm van de Game Boy, dus het is behoorlijk puzzelen.

DRILBOOR

Wanneer een bewaker u aanraakt verliest u een leven. Het enige wapen dat u heeft is een drilboor. Hiermee boort u normaliter gaten in de muren en vloeren, zodanig dat u zich een weg baant naar in de muren verstopt goud. Wanneer echter een bewaker in een gedrild gat valt, dan zit hij even vast, om er dan weer uit te klimmen. Terwijl hij vast zit kunt u zonder problemen over hem heen lopen. Wanneer u echter zelf in een gat tuimelt zit u onherroepelijk vast, u kunt er niet uit klimmen. Jammer genoeg sluiten de gaten zich na enige tijd. Heeft u echter het geluk dat er nog een bewaker in zit terwijl het gat sluit dan verdwijnt de bewaker. Juich echter niet te vroeg, nieuwe bewakers betreden razendsnel de ruimte. Soms pakken de bewakers goud op om dat uit uw handen te houden. Wanneer een bewaker in een gat valt laat hij het goud vallen en kunt u dit oprapen.

Wanneer u alle goud in het veld opgeraapt hebt, verschijnt een lange ladder waarlangs u naar de volgende ruimte klimt.

BEDIENING

De bediening van uw held is eenvoudig. Links, rechts en omhoog - via ladders - op de bekende manier, met de A en B toets graaft u een gat links of rechts. Het is echter niet mogelijk overal een gat te graven, sommige steensoorten zijn ondoordringbaar. Door andere stenen valt u gewoon heen, deze zijn verraderlijk want u kunt dan midden in een nest bewakers op de lager gelegen verdieping terecht komen.

In totaal kent *Hyper Lode Runner* vijftig velden waarvan de eerste zestien velden apart te spelen zijn. Vanaf veld 17 moet u een password hebben om het veld te betreden.

CONSTRUCTIE WERK

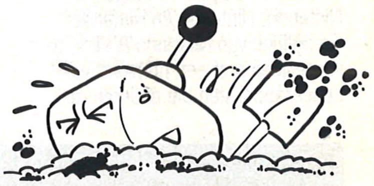
Hyper Lode Runner kent evenals de computerversies de mogelijkheid zelf velden te ontwerpen. In totaal kunt u acht velden ontwerpen en deze vervolgens spelen. De velden verdwijnen bij het uitzetten van de Game Boy.

Hyper Lode Runner kent de mogelijkheid om met twee Game Boys gespeeld te worden.

Weer een klassieker!! Maanden ben ik vroeger met de originele *Lode Runner* bezig geweest, het was naast *Jump Man* van Epyx een van mijn favoriete spellen. Ook *Hyper Lode Runner* heeft dezelfde verslavende werking. De velden kende ik al van de andere computerversies, ze hebben echter wel de allermoeilijkste velden bij elkaar gezet in deze versie. De eerste velden is het dan ook driftig oefenen om door te krijgen hoe je dit spel dient te spelen. Daarna wordt het hard knokken en zal tandengeknars veelvuldig hoorbaar zijn.

De constructie kit is een mislukte optie, het niet kunnen opslaan van je ontwerp is een fatale omissie.

Harry d'Emme



PRODUKT INFO

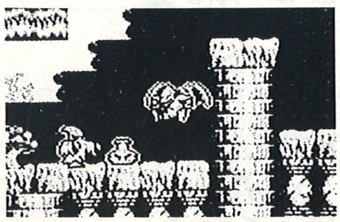
Fabrikant: Nintendo
Leverbaar voor:
Game Boy ƒ 69,00/Bfr 1395

GARGOYLE'S QUEST

In het duistere verleden werd het land Ghoul overvallen door buitenaardse wezens, de Vernietigers. Deze vernietigden het land bijna tot plots een gigantisch vuur uit de hemel neerdaalde en hen versloeg.

Millennia lang bleef het rustig, totdat.....Zij terugkeerden.

Firebrand, de laatste der Wachters heeft zich, aangezien het zo rustig was in Ghoul, in een andere dimensie teruggetrokken om met pensioen te gaan. De koning stuurt nu boodschappers naar hem toe voor hulp. Gargoyle Firebrand gaat op weg naar het dimensieportaal dat hem naar Ghoul terugbrengt. Hij moet zich haasten, ieder moment kunnen de Vernietigers het portaal ontdekken en het sluiten.



GHOSTS 'N GOBLINS

Gargoyle's Quest is een fors uitgebreide versie van het beroemde arcade actie spel *Ghosts 'n Goblins* van Capcom. In tegenstelling tot *Ghosts 'n Goblins* bevat *Gargoyle's Quest* een aanzienlijke portie adventure elementen.

Het spel is in twee delen gesplitst:

a. het horizontaal - en hier en daar verticaal - scrollende actie spel waarbij de tocht van Firebrand in zijaanzicht verloopt.
b. het adventure deel waar u in bovenaanzicht Firebrand diverse acties zoals praten met figuren, gebruiken van voorwerpen en doorzoeken van ruimtes kunt laten uitvoeren.

Firebrand kan in het actie gedeelte lopen en vliegen. Als wapen beschikt hij aanvankelijk over vuurballen waarmee vijanden vernietigd kunnen worden. Later kan hij wapens zoals een boemerang kopen. Afhankelijk van hoeveel energie Firebrand heeft kan hij lang of kort vliegen of stationair zweven in de lucht.
Firebrand kan dankzij zijn klauwen tegen muren en bomen opklimmen of tegen een muur springen en zich vastklampen, onderwijl de tegenstanders bestokend. In sommige delen van het spel moet Firebrand zelfs al heen en weer springend tussen de muren van een schacht omhoog klauteren. En natuurlijk staat bovenaan een gevaarlijke tegenstander te wachten....
Met behulp van de **START** knop kunt u zien hoe het er met Firebrand voor staat, hoeveel energie hij nog heeft, hoeveel vlieg en spring energie er nog is maar ook hoeveel *vials* oftewel flesjes hij verzameld heeft. Met deze flesjes kunt u verderop in het spel bepaalde voorwerpen zoals nieuwe wapens kopen.

Aan het eind van ieder level komt u in een ruimte terecht waarin u met spelpersonen kunt spreken, informatie verzamelen en voorwerpen aanschaffen om de verdere reis te vergemakkelijken.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Nintendo
Leverbaar voor:
Game Boy ƒ 69,00/Bfr 1395

***Gargoyle's Quest* ziet er prachtig uit, de graphics zijn messcherp, iets wat ik nog niet gezien had op de Game Boy. Ook de middeleeuws aandoende muziek is een juweeltje en geeft het spel exact de juiste sfeer, maar eerlijk gezegd zette ik die al snel uit - teveel van het goede en zo.**

***Gargoyle's Quest* heeft één groot nadeel, het begin is zo duivels moeilijk dat menigeen al snel zal opgeven. En dat verdient het spel niet, zeker wanneer men verder komt en het eerste adventure veld betreden wordt blijkt opeens hoe veelzijdig dit spel is. Er is zoveel te doen - of te laten - wat allerlei consequenties voor het verdere verloop van het spel heeft!**
Eén raad: mocht u passwords van iemand krijgen, gebruik deze dan niet. Ze zijn weliswaar nuttig, maar wanneer men niet weet wat voorafging in het spel raakt men totaal de kluts kwijt en haalt u het level zeker niet.
Absolute aanrader!

Harry d'Emme

Een potje kaarten met Luigi? Mario op uw slip? Met Zelda in het rond huppelen? Geen probleem in de wondere wereld van Nintendo. Vanuit New York een verslag van onze Amerikaanse correspondent Marshal M. Rosenthal over de situatie aldaar. Staat ons dit ook te wachten??

NINTENDO

Meer dan een spelletje - zeker in Amerika

WONDERE WERELD

Het is, zegt men, niet gemakkelijk om zaken te doen met Japanners. Maar wie met Nintendo in zee gaat wedt op drie winnende paarden tegelijk: Nintendo, Nintendo en Nintendo. De politiek van Nintendo is slim, te vergelijken met een fabrikant van scheerapparaten die anderen de



mesjes laat maken. Softwarehuizen betalen voor het recht spellen te mogen maken. Bovendien mag alleen Nintendo de spelcartridges fabriceren, rekent daar geld voor en heeft derhalve al verdiend nog voordat er ook maar één spel in de winkels ligt.

Dus weken slimmeriken die een deel van de - rijk gevulde - koek voor zichzelf wilden naar andere terreinen uit. Daar de populariteit van *Mario* groter is dan van menig staatshoofd zocht men naar alledaagse voorwerpen die gekoppeld konden worden met Nintendo spellen: welkom in de wondere "Wereld van Nintendo".

Wat dacht u bijvoorbeeld van een *Super Mario* polshorloge? Een sprei met de woeste *Koupa?* Een miniatuur flipperkast? Legpuzzels, van 8 tot 3000 stukjes? En wat draagt de modebewuste Nintendo maniak? T-Shirts zijn uit, zelfs als er een afbeelding van *Castlevania* of *Teenage Mutant Hero Turtles* op staat. De echte trendsetters begeven zich naar speciaalzaken waar men zich van top tot teen kan hullen in Nintendo kledij (uiteraard 80% katoen, 20% kunststof). Zeer apart: *Super-Mario* boxershorts en *Luigi* bretels. Het laatste mode artikel: accessoires als hoeden, mutsen, kepi's en zonnebrillen met logo's van de meest uiteenlopende spellen.

MCDONALDS

Zin in iets lekkers na deze jacht langs de boetieks? *Super Mario* chocolade-repen zijn al in verschillende smaken te koop. Of we likken aan een lollie met de afbeelding van *Zelda* op de wikkel. De Nintendo pop-corn is wat aan de flauwe kant. De gummi-beertjes lijken beter op de Italiaanse loodgieters-held. Tijdens de warme zomermaanden geven veel mensen de voorkeur aan een *Super Mario* ijsje. Lijners prefereren *Super Mario* tutti frutti, terwijl de ware durfal zich volpropt met calorie-arme Nintendo koekjes. Een *Mario* drankje is er nog niet maar vorig jaar heeft Pepsi Cola een grote promotie campagne gehad rond Nintendo figuren. Ook McDonalds heeft het belang van *Mario* ingezien. In Engeland wordt op dit moment aan een grote campagne gewerkt; het speciale *Mario* Menu zit verpakt in een gratis *Mario* lunchbox.

In het lichamelijk welzijn is nu wel voorzien, zelfs wanneer dat op bovenstaande, typisch Amerikaanse wijze gebeurt.

NA DE MAALTIJD

Even relaxen: vanaf de heup prijsschieten op een Mario-softdrink blikje, met benen (van stof) en al. Om het ding te openen moet de kop eraf geschroefd worden.

Voldaan ruimt men het Nintendo-bestek (kind-vriendelijk met afgeronde hoeken) op en stopt de erbijbehorende koffiekopjes in de afwasmachine (zie ik daar een *Metroid* sticker??). Ojee, een speciale aanbieding: tafellaken, porseleinen borden, kunststof borden, papieren borden, papieren bekers, papieren servetten (passend bij de picknickmand), alles versierd met figuren uit de TV-serie *Captain N.* Wauw!!

Ook in de badkamer is er geen ontkomen aan. Moeten we de electrische 3D *Mario* tandenborstel nog noemen? Voor schone jonkvrouwen die zichzelf graag in de spiegel zien hebben we een *Super Mario 2* handspiegel te koop. We wassen onze handen met *Mario*-zeep, onze haren met *Zelda*-shampoo. Verder nog deodorants, badolie, u begrijpt het ondertussen wel. Wat we nog niet gezien hebben is toiletpapier. Maar wel plakken we een *Adventures of Link* pleister over onze schrammen en spelen we met rubber Nintendo figuurtjes in het bad. Allemaal milieu-vriendelijk uiteraard, maar desalniettemin dodelijk.

En nadat we in het veel te kleine *Mario* kinderbedje in slaap gevallen zijn, worden we wakker wanneer de wekker waarop de held met brede armgebaren de tijd aangeeft, afgaat.

Wanneer we proberen te ontkomen aan de Nintendo waanzin op TV, zien we tot onze ontzetting dat de *Captain N* serie versterking gekregen heeft van *Adventures of Super Mario* (in Nederland op RTL 4). En laten we vooral de ijsshow *Nintendo On Ice* vergeten waar de "goede" *Mario* de "boosaardige" *Koupa* op de kop zit en *Link* met *Zelda* pirouettes draait; en dat een hele middag lang.

Of dat afgrijselijke *Super Mario* TV programma, drie jaar lang!! Het eerste jaar gepresenteerd door een debiel die nog niet eens het weerbericht uit z'n strot kon krijgen. Het tweede jaar kreeg het TV station een visioen: 'n soort Bassie & Adriaan mochten het proberen. Dat werkte ook niet echt, de laatste keer dat we keken waren twee 'rappers' druk bezig. Of wat ons volgend jaar te wachten staat: een programma uitsluitend over spelcomputers. Niet gesponsord door Nintendo overigens.Videofans kunnen zwelgen in de *Super Mario Super Show* met uiteraard passende muziek, die we vervolgens op gitaar of piano na kunnen spelen; wel eerst de bladmuziek kopen. Minder creatieve geesten kopen gewoon de tapes met originele songs voor hun walkman en gaan swingend op weg (niet jumpen!).



In plaats van *Monopoly* spelen we een Nintendo bordspel; echter, het computerspel is meestal stukken beter. Een potje kaarten dan: *Mother Brain* als aas neerleggen slaat natuurlijk alles.

LANGE HETE ZOMER

Met dit warme weer vinden we Mario en zijn vrinden ook op het strand: badhanddoeken natuurlijk, en de veel te dure strandschepjes en emmertjes. Helemaal uit onze bol - vooropgesteld dat die nog inhoud heeft - gaan we natuurlijk van het zwemgoed. Gelukkig bestemd voor 5-10 jarigen, kunt u zich iemand voorstellen die met *Mario's* gezicht op z'n achterwerk rond wil lopen? Of op de andere kant? Ongetwijfeld geldt dit ook voor de dames, de *Princes* is te koninklijk om op die manier aangetroffen te willen worden.

Nintendo figuren vermijden is in de Verenigde Staten net zoiets als proberen geen adem te halen. Bijna iedere winkel heeft wel een video op top-volume staan te bléren en posters proberen de consument tot de aanschaf van weer een spel te verleiden. Zelfs de videotheken - die hier in New York zeer goed draaien - hebben een forse voorraad Nintendo spellen voor de verhuur, alhoewel *Big N* daar wat fronsend op reageert.

Eén troost hebben we: de Amerikaanse munteenheid is nog niet - al doen sommige berichten het tegendeel vermoeden - in credits omgezet.

Marshal M. Rosenthal



UITSLAG SUPERPRIJSVRAAG DEEL 3

Inmiddels zijn de winnaars van dit derde deel van onze prijsvraag bekend. Iedereen heeft inmiddels persoonlijk bericht en de door hem of haar gewonnen prijs ontvangen. Voordat we de namen van de winnaars bekendmaken geven we gewoontegetrouw de oplossing van de vragen.

1: Wat is de voornaam van de avontuurlijke speurneus? (7)
William (pag. 21)

2: Welke fabrikant wil een failliete stad opkopen? (4,8,8)
Omni Consumer Products. (pag. 34)

3: Wat is de achternaam van zowel een mannelijke als een vrouwelijke spion?
Remington (pag. 26)

4: Welk produkt wordt tegenwoordig in veel computerspellen bestreden? (5)
Drugs (pag. 21, 27, 28, 34)

5: Gewapende popgroep (7)
Turtles (pag. 37)

6: Welke tovenaar probeert zijn koning te vernietigen? (7)
Anthrax (pag. 56)

7: Wat is de naam van een voormalig wreed heerser (4, 4)
Baba Yaga (pag. 32)

8: Van welke fabrikant lijkt een bepaald soort spellen nogal op elkaar? (5)
Ocean (pag. 23)

9: Wat is zelfs in de volgende eeuw reden tot arrestatie? (7)
Nudisme (pag. 55)

10: Wat is het enige merk spelcomputer waarvoor een CD-Rom bestaat? (3)
NEC (pag. 42)

11: Wat is de voornaam van een voormalige voorname mollige kasteelbewoonster? (6)
Emelda (pag. 42)

12: Wat is de naam van het Openbaar vervoerssysteem in Los Angeles? (2-3)
Em-Way (pag 21)

De winnaars zijn:

Hoofdprijs: Atari Lynx:
Mathijs Doets, Rotterdam.

1e prijs: 250,00 software:
Frederic Cervini, Turnhout - België.

2e prijs: 100,00 software:
Marciano Razab-Sekh, Amsterdam.

3e t/m 10e prijs: een spel:
Roeland Kuyps, Essen, België,
R. Rooth, Amsterdam,
Eddy van der Hoeven, Denderleeuw, België,
Floris Bijsterveld, Groningen,
Tim Bruynzeels, Eijsden.
Alexander van Aken, Zutphen,
Vincent Pourchez, Oegstgeest,
G. de Waard, Echteld.

11e t/m 25e prijs: T-shirt:
Maarten Geeraerts, Bassevelde, België,
Michel Havelaar, Rotterdam,
Ellen Mulder, Amersfoort,
Erik Veltman, Stadskanaal,
M. Schatens, Uithoorn,
Martijn Gaasenbeeck, Apeldoorn,
Willem Bussche, Steendorp, België,
Marco Kriek, Leiden,
Sander Roelofs, Gouda,
Thomas vander Stichele, Gent, België,
Wilco Tielemans, Oss,
Uri Shimron, Kortenhoef,
W.L. Horninge, Den Haag,
Dirk Verelst, Essen, België,
H. Wolters, Almelo.

SUPERPRIJSWINNAARS



v.l.n.r. Veronica Verweij (Sunair), Mevr. R. Bom, de Heer M. Bom en Marina Madeira (Sunair).

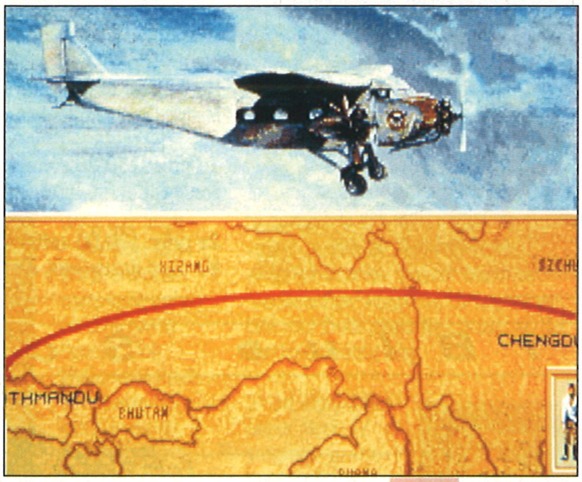
De gelukkige winnaars van de reis naar Tenerife zijn geworden de familie Bom (geen familie van Frits) uit Delft. De prijsuitreiking vond plaats op het hoofdkantoor van Sunair te Leiden. Mede namens de familie Bom willen wij Sunair nogmaals bedanken voor hun medewerking aan onze prijsvraag. Rest ons nog om de familie Bom een prettige vakantie toe te wensen.

Nu alweer ruim een jaar geleden kocht Sierra On-Line het softwarehuis Dynamix. *Heart of China* is het eerste Dynamix adventure dat met behulp van de Sierra On-Line technieken ontwikkeld is.

HEART of CHINA



MS-DOS



DE ACHTERGROND

Plaats van handeling is het onrustige China in de jaren twintig. Kate Lomax, dochter van de industrieel en scheepsmagnaat Eugene Adolphous Lomax III, heeft de weelde en rijkdom van haar vader de rug toegekeerd en ervoor gekozen als verpleegster werkzaam te zijn op het Chinese platteland. Op een dag wordt Kate ontvoerd door revolutionairen uit Chengdu. De eens zo beroemde oorlogsvlieger 'Lucky' Jake Masters, die in financiële moeilijkheden zit, wordt door Lomax min of meer gedwongen om op zoek te gaan naar Kate. Samen met een plaatselijke Ninja, Zhao Chi, gaat hij op reis. Hun reis voert naar het fort van Chengdu, waar Kate gevangen gehouden wordt door de schurk Li Deng. Jake en Zhao Chi bevrijden Kate en vluchten met haar naar Katmandu. Hier beleeft het drietal spannende avonturen, waarbij ze zelfs een ontmoeting hebben met de wijze Wally Lama.

Voortdurend achterna gezeten door de mannen van Li Deng vervolgen zij hun reis naar Istanbul. In Istanbul wordt Jake gevangen genomen door de plaatselijke autoriteiten maar weet met hulp van Kate te ontsnappen. Doordat de mannen van Li Deng het vliegtuig opblazen zijn onze helden gedwongen om met de Oriënt Express te vluchten naar Parijs, alwaar dit spannende avontuur op passende wijze eindigt.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Dynamix (Sierra)
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 149,50/BFR 2999
Videokaarten: EGA/VGA (256kl)/MCGA/Tandy 16 kleuren
Muziekkaarten:
Roland/Adlib/Soundblaster

Amiga en ST begin 1992

WEERGALOOS

Direct al bij het opstarten van het programma wordt men overdonderd door schitterende graphics met zijwaarts scrollende beelden en prachtige muziek, die, met name bij gebruik van een Roland-kaart of equivalent, uitstekend uit de verf komt. Voor de graphics heeft men wederom gebruik gemaakt van gedigitaliseerde beelden zoals die ook toegepast werden in *Rise of the Dragon*. Voor de achtergronden gebruikte men meer dan 200 met de hand geschilderde afbeeldingen. In *Heart of China* is men echter nog een stap verder gegaan.
De voorgronden zijn gebaseerd op video opnamen. Hierbij heeft men gebruik gemaakt van maar liefst 85 acteurs. De gehele produktie heeft daardoor bijna 2 jaar in beslag genomen.

Tijdens het spelen kan men - afhankelijk van de spelsituatie - in de huid kruipen van Jake, Chi of Kate. Het adventure kan langs verschillende wegen uitgespeeld worden. Dit geeft een behoorlijk aantal variaties. Wanneer men op een punt komt waar in dit opzicht verschillende keuzes mogelijk zijn, wordt dit gemeld (*'plot branch'*). Wanneer men kort voordien het spel gesaved heeft kan men vanaf dat punt het adventure een andere wending geven.

Het adventure bevat twee arcade gedeelten, te weten een gevecht met een tank en een duel boven op een rijdende treinwagon. Men kan, naar keuze, beide gedeelten (als winnaar) overslaan. De bediening is identiek aan die van *Rise of the Dragon*. Men kan volgens de bekende wijs- en klikprocedure het programma met muis, joystick of via het toetsenbord bedienen. Dialogen vinden plaats via meerkeuze-vragen. Het programma heeft een omvang van ongeveer negen Mb en moet op harddisk geïnstalleerd worden.

MS-DOS



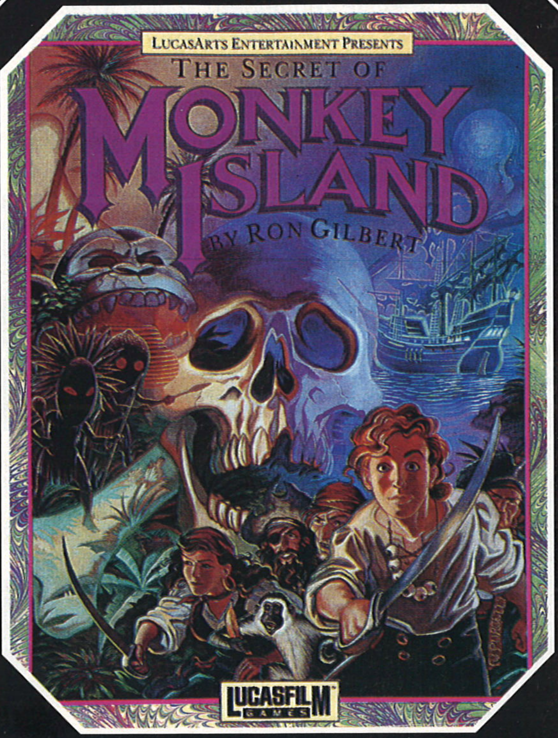
Als we kijken naar hetgeen de softwarehuizen op adventure gebied uitbrengen lijkt er geen einde te komen aan de opwaartse spiraal. Ook dit adventure is weer fraaier dan voorgaande Dynamix/Sierra produkten. Schitterende graphics met knappe animaties en voortreffelijke muziek maken het spelen van dit avontuur tot een unieke belevenis. De sfeer is knap neergezet. Wie de film *High Road to China* (Tom Selleck) gezien heeft, kan wellicht een deja-vu gevoel bekruipen. Soms lijkt het inderdaad net of je naar een spannende film zit te kijken, waarbij je echter zelf de loop der gebeurtenissen kunt beïnvloeden.

Doordat de bediening vrij eenvoudig is en er gemakkelijke mogelijkheden zijn om dit adventure uit te spelen, waarbij de arcadegedeelten naar wens overgeslagen kunnen worden, is dit adventure zeker ook geschikt voor beginners. Doordat het adventure meerdere plots kent, kan men het vaker spelen zonder snel in herhaling te vervallen. Voorlopig kan de concurrentie weer aan de slag om een nog beter produkt te brengen.

Bas Jansen

LUCASFILM in het NEDERLANDS

SECRET OF MONKEY ISLAND



IBM & Compatibles



FEATURES

Een komisch adventure dat zich afspeelt in de hoogtijdagen van de piraterij in de Caribische zee.
In dit kronkelende avontuur gaat de held, net gearriveerd uit Europa, op een uiterst grappige, complexe en zwaardvechtende tocht, op zoek naar het roemruchte geheim van MonkeyIsland.

* geheel Nederlandstalig, ook op het scherm
* verbazingwekkende 3D graphics, originele reggae muziek
* gebruikersvriendelijke "Wijs & Klik" bediening
* zeer originele puzzels en talloze dubbelzinnigheden
* mogelijkheid om uw Engelse versie in te ruilen

Leverbaar voor MS-DOS (CGA/EGA/VGA 256 kl, AdLib en Roland) en Amiga

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE



IBM & Compatibles



FEATURES

* met Nederlandse referentiegids
* zeer uitgebreid, 225 pag. tellend fotoboek (Engelstalig)
* In expert modus krijgen piloten te maken met allerlei gevaren zoals G-krachten en afwisselende weersgesteldheid
* verbluffende animaties zoals vergruizelende cockpits, in vlam vliegende motoren en realistische explosies

Leverbaar voor MS-DOS 640K EGA/VGA

Distributie Nederland: HomeSoft, Küppersweg 63, 2031 EB Haarlem Tel. 023-311241 Fax. 023-318488
Distributie België: TSD, Küppersweg 65, 2031 EB Haarlem, Tel. 023-319273 Fax. 023-310400

HET GROTE HOOG SPEL

Dit overzicht poogt zo compleet mogelijk te zijn. De adventures zijn alfabetisch gerangschikt. Mocht u informatie over een adventure hebben dat we niet vermelden stuurt u ons dit dan toe. Belangrijk daarbij zijn titel, softwarehuis, type adventure, moeilijkheidsgraad en een korte inhoudsopgave (niet meer dan 200 woorden). Onder de inzenders verloten we een adventure naar keuze (vergeet niet uw computersysteem te vermelden). U mag uiteraard ook adventures insturen voor die letters van het alfabet die nog

ELVIRA MISTRESS OF THE DARK (ACCOLADE) A **

Elvira heeft haar familiekasteel ingericht om horror-weekends te organiseren. Haar betovergrootmoeder, Emelda, waart rond in het kasteel en is het niet eens met de gang van zaken. Als 'ghostbuster' wordt u ingehuurd om Emelda en haar dienaren te bedwingen. Zeer fraaie graphics. Veel arcade gedeelten en rollenspelelementen. Zie ook Hoog Spel 3, pag. 42.

ENCHANTER (INFOCOM) T *

Op reis door een magische wereld. Als tovenaarsleerling moet u de boze tovenaar Krill bestrijden teneinde opgenomen te kunnen worden in de kring van tovenaars. Om te slagen hebt u alle kennis die u tijdens uw reis opdoet hard nodig.

FISH! (MAGNETIC SCROLLS) G **

Een grappig adventure dat bestaat uit drie kleine adventures. Als interdimensionale spion moet u verhinderen dat buitenaardse wezens het water van de Aarde stelen. Nu eens bent u een vis, dan weer gewoon mens. Nou ja, gewoon? Samen met *Corruption* en *Guild of Thieves* heruitgegeven in een verbeterde versie met nieuwe graphics, ingebouwde hints en 'magnetic windows' interface.

FUTURE WARS - TIMETRAVELLERS (DELPHINE) A **

Reizend door de tijd tracht u tijdbommen, die door wezens uit de verre toekomst in het verleden geplaatst zijn, onschadelijk te maken. Het eerste adventure volgens het Systeme Cinématique. Het adventure heeftvele prijzen in de wacht gesleept en bevat prachtige graphics. Volledig muisgestuurd. Zie ook Hoog Spel 2, pag. 52.

GNOME RANGER (LEVEL 9) G *

Verbannen uit haar dorp, moet Ingrid monsters verslaan om te overleven. Alleen door haar dorp te redden zal ze geaccepteerd worden. Een adventure in drie delen, dat door meerdere spelers in samenwerking gespeeld kan worden.

GOLD RUSH (SIERRA) A *

De geschiedenis van een jonge man op weg van New York naar Californië om daar zijn fortuin en zijn broer te vinden. Het adventure biedt de mogelijkheid om langs drie verschillende routes naar Californië te reizen.

GUILD OF THIEVES (MAGNETIC SCROLLS) G **

U moet bewijzen het lidmaatschap van een dievengilde waard te zijn. Dit bereikt u door de bank van Kerovnia te beroven, in te breken in een kasteel en een dorp te beroven. Prima puzzels, mooie plaatjes en een goede parser, kortom een uitstekend adventure. Samen met *Fish!* en *Corruption* heruitgegeven in een verbeterde versie met nieuwe graphics, ingebouwde hints en 'magnetic windows' interface.

HEART OF CHINA (SIERRA/DYNAMIX) A **

Beginnend in China in het jaar 1930 gaat u als Jake Masters op zoek naar de gegijzelde dochter van een rijke Amerikaan. Samen met de ninja Chi bestormt u het fort van de kidnappers. Uw reis voert langs Hong Kong, Katmandu, Istanbul en Parijs. Schitterende graphics en volledig muisgestuurd. Zie voor recensie elders in deze Hoog Spel.

HITHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY (INFOCOM) T ***

Een knettergek adventure vol humor naar het gelijknamige boek en de radio/tv-serie van Douglas Adams. Ga met Ford Prefect, Trillian, Zaphod Beeblebrox en de robot Marvin op reis door de ruimte naar plaatsen waar alles mogelijk is. Bevat een zeer eigenwijze, soms zelfs liegende parser. Zie ook Hoog Spel 4, pag. 16.

HOLLYWOOD HI-JINX (INFOCOM) T ***

Van uw overleden oom Burbank, eens een beroemd film producer, erft u zijn landhuis in Hollywood. Dit echter op voorwaarde dat u er in één nacht in slaagt de tien op het landgoed verborgen schatten te vinden.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE (LUCASFILM) A **

Een schitterend adventure naar de gelijknamige film. Bevrijdt uw vader, die door de Nazi's gevangen gehouden wordt, en ga met hem op zoek naar de Graal in Iskenderun. Uw tocht voert u naar Venetië, Nazi-Duitsland en uiteindelijk het Midden-Oosten. De grafische presentatie is voortreffelijk en de puzzels zijn goed doordacht. Aan te bevelen voor zowel beginners als gevorderden. Volledig muisgestuurd.

INFIDEL (INFOCOM) T *

In de woestijn in de steek gelaten door uw kamelen ontdekt u een verloren gewaande pyramide. U gaat op zoek naar de tombe, ontcijfert hiëroglyphen en lost allerlei mysteries op, terwijl uw leven bedreigd wordt door allerlei gevaren die de ontwerpers van de pyramide ingebouwd hebben.

INGRID'S BACK (LEVEL 9) G **

Ingrid tracht haar dorp te behoeden voor projectontwikkelaars. Een fraai adventure in drie delen.

JEWELS OF DARKNESS (RAINBIRD) T */**

Compilatie, bevat *Colossal Adventure*, *Adventure Quest* en *Dungeon Adventure*. Zie aldaar.

JINXTER (MAGNETIC SCROLLS) G **

Gesitueerd in een fantasiewereld die beheerst wordt door de toverkracht van een boze heks. Het begint wanneer op zekere dag uw vriend Xam spoorloos verdwijnt. Ga op zoek naar de heks en de manier waarop u haar kracht kunt breken. Veel humor en pittige puzzels.

KEEF THE THIEF (ELECTRONIC ARTS) A **

Een adventure met veel rollenspelelementen en arcade gedeelten. Al jong door uw ouders buiten de deur gezet gaat u als amateurdief op stap. Uiteindelijk doel is het stelen van de kostbaarste schat van de stad die 24 uur per dag bewaakt wordt. Gesitueerd in een fantasiewereld vol monsters en tovenaars. Zeer geschikt voor beginners.

KING'S QUEST SERIE (SIERRA) A */**

De beroemde serie adventures van Roberta Williams. Het eerste adventure werd oorspronkelijk door IBM gebruikt als promotiemateriaal voor de verkoop van de PC jr.. Als gevolg van het grote succes ontstond de serie. De adventures werden steeds groter. Inmiddels is er voor de PC een heruitgave gekomen van *KQ1* (256 kleuren VGA). *KQ V* is het grootste adventure dat ooit gemaakt is (12.5 megabyte). De plaatjes van *KQ V* zijn eerst geschilderd en vervolgens gedigitaliseerd. *KQ V* wordt binnenkort op CD-ROM uitgebracht, compleet met gedigitaliseerde spraak en stereo muziek. Bij de eerste vier adventures moet af en toe tekst ingetypt worden. Het laatste adventure is echter volledig muisgestuurd. De verhalen spelen zich af in en rond het koninkrijk Daventry. Ook voor Nintendo is nu een *King's Quest* adventure in Amerika geïntroduceerd.

ADVENTURE OVERZICHT

*niet gepubliceerd zijn. Indien uw adventure niet in ons overzicht voorkomt doet u automatisch mee aan de verloting. Een van de criteria die we NIET hanteren is of een adventure **NU** te verkrijgen is. Regelmatig verschijnen namelijk oudere spellen in een goedkoper jasje en wat nu niet te krijgen is, komt morgen weer volop in de handel. Een goed voorbeeld hiervan zijn de pure tekst-adventures - en ware klassiekers - van Infocom. Sinds kort kunt u titels als Zork III en Hitchhiker's Guide to the Galaxy weer kopen op Amiga, Atari ST en MS-DOS voor slechts f 39,95.*

KING'S QUEST I - QUEST FOR THE CROWN A *

Sir Graham gaat in opdracht van koning Edward op zoek naar drie magische schatten die teruggebracht moeten worden naar Daventry. Hij beleeft spannende avonturen tijdens zijn reis. Als beloning erft hij de troon van de kinderloze koning en wordt koning Graham.

KING'S QUEST II - ROMANCING THE THRONE A *

Onder het bewind van koning Graham komt de welvaart weer terug in Daventry. Op een dag ziet Graham in zijn magische spiegel een visioen van een vrouw, Valanice, die gevangen gehouden wordt in een kristallen toren. Graham gaat op reis om haar te bevrijden, beleeft ook hier weer spannende avonturen en trouwt tenslotte met Valanice.

KING'S QUEST III - TO HEIR IS HUMAN A **

Graham en Valanice krijgen een tweeling, een zoon en een dochter. Korte tijd is het leven in Daventry vredig en goed. In een verafgelegen land leeft de boze tovenaar Manannan, die kleine jongens ontvoert en ze als slaaf gebruikt. Zijn huidige slachtoffer, Gwydion, is echter slim en weet te ontsnappen. Tijdens zijn reizen komt Gwydion in het inmiddels in verval geraakte Daventry terecht. Hij overwint de driekoppige draak die voor de toestand verantwoordelijk is.

KING'S QUEST IV - THE PERILS OF ROSELLA A **

Het is slecht gesteld met de gezondheid van koning Graham. Dochter Rosella gaat op reis naar Tamir om de magische vrucht te zoeken die haar vader kan redden.

KING'S QUEST V - ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER! A * (HARDDISK VEREIST!)

De rust is hersteld in Daventry. Zoon Alexander blijkt echter de toorn van de boze tovenaar Mardock op zijn hals gehaald te hebben door diens zoon in een kat te veranderen. Mardock reist naar Daventry en laat met zijn toverkunsten het gezin van Graham en diens kasteel van de aardbodem verdwijnen. Als Graham terugkeert van een boswandeling vertelt de uil Cedric hem wat er gebeurd is. Samen gaan zij op reis om have en goed terug te vinden. Zie ook Hoog Spel 3, pag. 31.

KNIGHT ORC (RAINBIRD) A **

Adventure bestaande uit drie delen: *Loosed Orc, A Kind of Magic* en *Hordes of the Mountain King*. U bent een onderdrukte Orc, Grindleguts genaamd, in een magische wereld waar veel anders is dan op het eerste gezicht lijkt. Ieder karakter in het adventure leidt een onafhankelijk leven en kan het spelverloop beïnvloeden. U bent zo stom geweest in een dronken bui uzelf uit te roepen tot Kampioen der Orcs. Uw mede-Orcs geven u op om aan een gevecht deel te nemen en hebben u vastgebonden op uw paard zodat u er a. niet af kunt vallen met uw bezopen kop en b. er niet vandoor zult gaan vóór het gevecht. Eerste doel in dit adventure is lang genoeg in leven blijven om over het viaduct naar Orc Mountain te ontsnappen. Daarna wordt het alleen maar erger...

LANCELOT (LEVEL 9) G ***

Een driedelig adventure gesitueerd in de riddertijd aan het hof van koning Arthur. Als Lancelot gaat u op zoek naar de ridders van de ronde tafel en tracht u de heilige graal te vinden.

LEATHER GODESSES OF PHOBOS (INFOCOM) T **

U wordt ontvoerd door handlangers van de godinnen van Phobos. Alvorens de Aarde te veranderen in een wellustig ontspanningsoord willen ze eerst met u experimenteren. U ontsnapt en gaat aan de slag om de dames te verslaan en daarmee te wereld te redden. Speelbaar op drie niveaus van netjes tot schunnig. Een must voor de tekstadventure liefhebber. Zie ook Hoog Spel 4, pag. 16.

LEISURE SUIT LARRY SERIE (SIERRA) A **

Larry I :	In the land of the lounge lizards.
Larry II :	Looking for love (in several wrong places).
Larry III :	Passionate Patti in pursuit of the pulsating pectorals.
Larry V :	Passionate Patti does a little undercover work.

De ondeugende avonturen van Larry Laffer, de eeuwige vrijgezel op jacht naar de vrouwtjes.

LEGEND OF THE SWORD (RAINBIRD) G **

De bewoners van Anar worden tegen het kwaad beschermd door een legendarisch toverzwaard en schild. De boze tovenaar Suzar heeft met gemuteerde humanoïden het leger van de koning verslagen. In opdracht van de koning gaat u samen met vijf makkers op zoek naar het toverzwaard en schild om daarmee Suzar te vernietigen voordat hij zo machtig wordt dat geheel Anar aan hem onderworpen wordt. Een fraai grafisch adventure. Het is grotendeels muisgestuurd.

LES MANLEY IN SEARCH OF THE KING (ACCOLADE) A **

Als videotechnicus en manusje van alles bent u werkzaam bij een tv station. Uw baas looft één miljoen dollar uit voor diegene die de 'King of Entertainment' vindt. Tijdens een lunchpauze neemt u de benen en gaat op zoek naar de verblijfplaats van de 'King'.

LOOM (LUCASFILM) A *

In een grafisch schitterend weergegeven fantasiewereld gaat u als de weversleerling Bobbin Threadbare aan de slag om het gilde der wevers te redden. Tijdens uw reis nemen uw vaardigheden gestadig toe. U leert steeds meer muzikale toverspreuken die u met uw spinrok kunt oproepen. Een gemakkelijk adventure dat als een film aan u voorbijtrekt. Aanbevolen voor beginners. Volledig muisgestuurd.

LURKING HORROR (INFOCOM) T ***

Als student aan de universiteit bent u in het computercentrum 's avonds laat aan het werk. Buiten woedt een sneeuwstorm. U bent ingesloten en geheel alleen. U gaat het gebouw verkennen. In de kelder ontdekt u iets sinisters..... Een zeer spannend horror adventure.

MAGNETIC SCROLLS COLLECTION VOL I (VIRGIN)

Compilatie met verbeterde versies van *Corruption, Fish!* en *Guild of Thieves.* Zie aldaar

IN DE VOLGENDE HOOG SPEL GAAN WE VERDER......

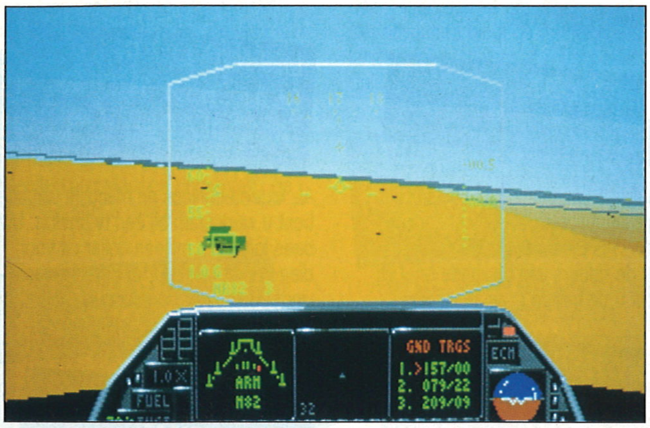
De volgende indicaties worden gehanteerd:
*** = makkelijk ** = niet makkelijk *** = moeilijk T = tekstadventure G = geïllustreerd adventure A = adventure bevat animatie**

PRODUKTINFO

Fabrikant: Velocity Development
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 149,00/Bfr 2979
(min. 640Kb)
Videokaarten: CGA/EGA/VGA/Tandy
Muziekkaarten: AdLib/Soundblaster

Andere versies op dit moment niet gepland.

JET Advanced



SITUATIESCHETS

We schrijven 1992. Het communisme is wereldwijd afgebrokkeld, waardoor ook een einde aan de koude oorlog is gekomen. In het licht van die ontwikkeling is alom ter wereld, ook in de Verenigde Staten, fors gesneden in de defensie budgetten, terwijl bestaande wapensystemen zijn ontmanteld.

Gefinancierd door fabelachtige inkomsten uit de handel in drugs hebben verschillende Zuid-Amerikaanse landen op grote schaal wapens aangeschaft en zich vervolgens verenigd in de Latijns-Amerikaanse Revolutionaire Alliantie (de LARA). Gebruikmakend van de verminderde paraatheid van het Amerikaans leger hebben troepen van de LARA de aanval geopend en een deel van de Verenigde Staten bezet, daarmee het volstrekt onmogelijk geachte uiteindelijk toch gestalte gevend. Tijdens hun verrassingsaanval ondervinden de LARA troepen zo weinig tegenstand dat ze, voor ze het zelf goed en wel in de gaten hebben, een groot deel van Californië bezet hebben. Omdat de bevolking van de steden Los Angeles en San Diego als menselijk schild wordt gebruikt is een grootscheepse tegenaanval uitgesloten.

Er rest de Verenigde Staten niets anders dan het voeren van een conventionele oorlog op kleine schaal in de hoop de tegenstander stukje bij beetje terug te drijven naar het zuiden.

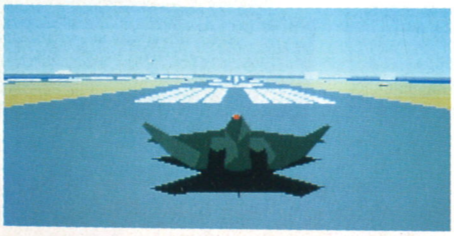
LUCHTOORLOG

Deze oorlog bestaat voornamelijk uit het uitvoeren van onophoudelijke luchtaanvallen op allerlei doelen. De marine beschikt over verschillende vliegtuigen die inmiddels een goede staat van dienst hebben opgebouwd. Naast de F-14 Tomcat en de F/A-18 Hornet heeft men ook de beschikking over een Northrop F-23D (dit laatste type bestaat overigens niet in werkelijkheid). Het toestel combineert de beste eigenschappen van verschillende toestellen. Het is uiterst wendbaar, zeer stabiel en kan ook met volledige bewapening hoge snelheden bereiken. De kruissnelheid ligt bij ongeveer Mach 1.5, terwijl de topsnelheid met Mach 2.94 net iets onder drie maal de snelheid van geluid blijft. Uiteraard is de F-23 moeilijk te ontdekken door radar.
Momenteel bestaat er slechts één prototype van dit toestel. Vanaf 1993 zal het echter in grote aantallen van de lopende band rollen.

TRAINING

Het programma biedt veel mogelijkheden om zichzelf te bekwamen in het vliegen met de verschillende toestellen. Zo kan men het opstijgen en landen trainen. Beide onderdelen kan men zowel overdag als 's nachts oefenen, niet alleen op vliegvelden maar ook op vliegdekschepen. Vooral het landen op een vliegdekschip is een karwei dat zeer veel precisie vereist. De kick van een geslaagde landing op het dek is echter enorm. Ervaren marine-piloten beschrijven het gevoel dat een dergelijke landing oproept niet voor niets als een kruising tussen een auto-ongeluk en het bedrijven van de liefde.





JF2 **is niet iets voor mensen die even snel een spelletje willen spelen.**
Voordat men erin slaagt om feilloos te landen is men al heel wat vlieguren verder. Voeg daarbij het feit dat men zich ook moet bekwamen in luchtgevechten, onderscheppen en ontwijken van raketten en het bombarderen van gronddoelen, en u snapt dat het hard werken wordt om de vijandelijke troepen het land uit te drijven.

JF2 **is een tamelijk moeilijk spel. De eerste uren heb ik dan ook veelvuldig gebruik gemaakt van de schietstoel.**
Neerstorten heeft gelukkig niet tot gevolg heeft dat het spel afgelopen is. Het wordt slechts moeilijker de opmars van de tegenstanders te stuiten.
Het detail in graphics is adembenemend, evenals de snelheid waarmee alles op een AT draait.
De fabrikant raadt een machine aan met een

FIGHTER II: Tactical Fighter

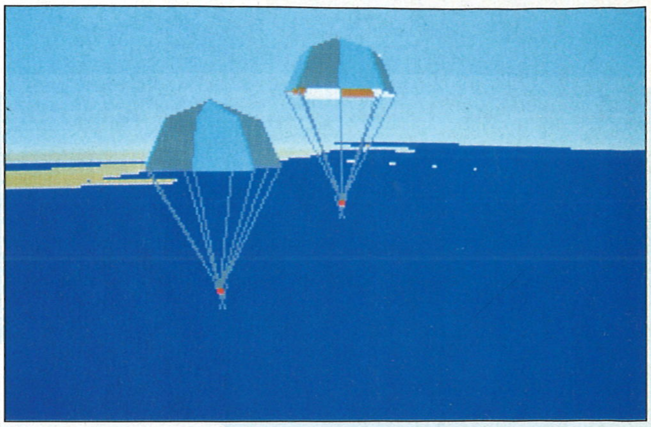
Zodra men deze technieken onder de knie heeft, kan men zich bekwamen in het uitvoeren van allerlei soorten vluchten. Men kan hierbij kiezen uit 125 verschillende missies. Bij al deze oefenopdrachten kan men zelf instellen hoeveel vijandelijke toestellen in de lucht zijn (tussen 0 en 3), of men vanaf een vliegveld of een vliegdekschip wil starten en hoe laat men vertrekt, met andere woorden overdag, 's nachts of tijdens zonsopgang of -ondergang vliegen. Voor het opstijgen moet men ook bepalen welke bewapening men nodig denkt te hebben om de uit voeren missie tot een goed einde te brengen.

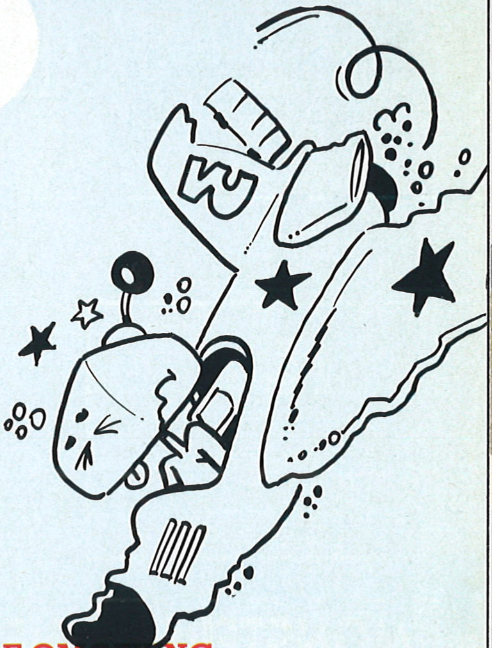
INSTRUMENTENLANDING

Bij het landen op een vliegveld kan men zich nog weleens een klein foutje veroorloven, maar het landen op een vliegdekschip vereist perfectie. In *Jetfighter II* is het essentieel om deze techniek perfect te beheersen. De enige manier om dit onderdeel onder de knie te krijgen is veel oefenen in instrumentlandingen. Op het oog landen is practisch onmogelijk. Men moet daarom leren vertrouwen op de instrumenten.

HET ECHTE WERK

Na voldoende oefening kan begonnen worden aan het echte karwei. U bevindt zich in zone 2 in Californië. U kiest één van de vijf mogelijke opdrachten en vertrekt. Het selecteren van de missie dient zorgvuldigte gebeuren. Men moet steeds proberen die opdracht er tussen uit te pikken die op de langere termijn de meeste schade aan de vijand berokkent. Het opblazen van commando bunkers heeft natuurlijk een hogere prioriteit dan het neerhalen van twee onervaren piloten. Door de opdrachten uit te voeren worden de vijandelijke troepen langzaam maar zeker teruggedrongen. Bij teveel fouten zullen de LARA troepen oprukken zodat het bereiken van het einddoel steeds moeilijker wordt.







DE OMGEVING

Zoals tegenwoordig gebruikelijk bij vluchtsimulaties kan men vanuit de cockpit in alle richtingen kijken. Ook kan men het toestel van buitenaf gadeslaan. Zowel het uitzicht uit de cockpit als de blik op het toestel kunnen worden gedraaid en gekanteld. Ook is het mogelijk in- en uit te zoomen. Na het lanceren van een raket of het afwerpen van een bom kan worden overgeschakeld naar een camera die op het projectiel is gemonteerd.

kloksnelheid van minimaal 12 Mhz, doch ook op 8 Mhz loopt het programma nog steeds zeer acceptabel.

Voor puristen kan het misschien een onoverkomelijk nadeel zijn dat de F-23D "Black Widow" een niet-bestaand toestel is. De "Black Widow" is namelijk een codenaam van een toestel dat tijdens de Tweede Wereldoorlog dienst deed en Northrop heeft na de F-23 nooit een F-23D ontwikkeld. In mijn ogen doet dit kleine leugentje om bestwil echter niets af aan de inhoud en speelbaarheid van *JF2*.

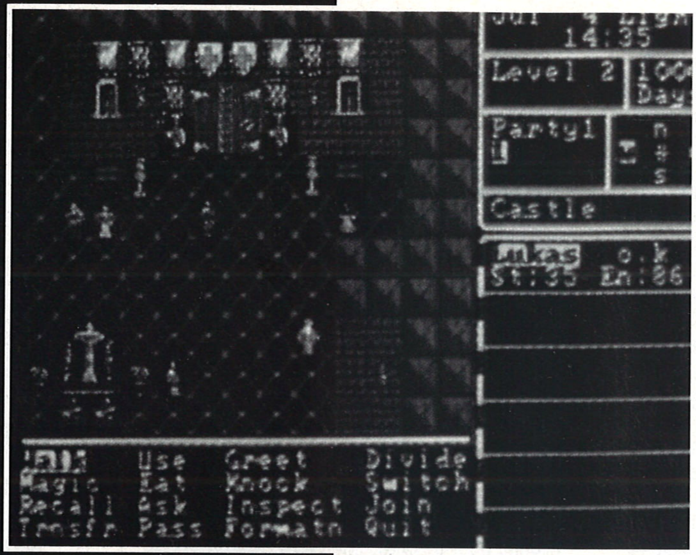
Kortom, voor liefhebbers van dit soort spellen is *JF2* momenteel de absolute top.

Steven Groot

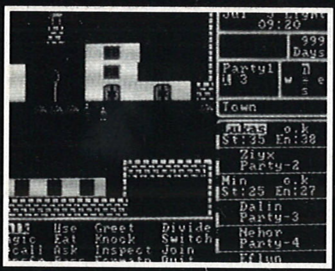


THE MAGIC CANDLE

Na een gigantisch gevecht werd - lang geleden - de aartsdemon Dreax in de vlam van een kaars gevangen. Zolang de kaars niet smelt, kan Dreax niet ontsnappen. Vierenveertig tovenaars uit heel Deruvia bewaken de kaars dag en nacht. Maar nu zijn de bewakers verdwenen, de kaars begint te smelten....



MS-DOS



MS-DOS

MONSTERS EN HELDEN

Het spel is goed doordacht, de commando's goed opgebouwd. *TMC* is een uiterst speelbaar RPG, met wat kleine minpunten. Het spel dateert duidelijk uit 1989. De graphics zijn niet echt bijzonder en muziekkaarten worden niet ondersteund. Het spel kent een aantal commando's die in latere spellen niet meer voorkomen, omdat ze te ingewikkeld bleken. Een ander nadeel is dat u niet schuin kunt aanvallen.
Tot slot, geen van de helden die u kunt kiezen is van het vrouwelijke geslacht....

Toch is *TMC* een uitstekend spel, zeker gezien de tijd waarin het uitgebracht is. Vooral de verhaallijn is uitstekend uitgewerkt, niet spectaculair anders maar wel interessant. Niet voor niets is *TMC* uitgeroepen tot het beste rollenspel van 1989. Voor de liefhebber een juweeltje dat in geen enkele verzameling mag ontbreken.

Jan-Willem van Riet

BESTE RPG VAN 1989

VOORKOM EEN RAMP

Om de naderende ramp af te wentelen zoekt Koning Rebnard van Deruvia een groep helden. Hij spijkert in het hele land proclamaties tegen de bomen en kijkt in zijn eigen hofhouding wie er op uit wil trekken.

Een zekere Lukas meldt zich al snel aan, een jongeman van eenvoudige komaf met weinig bijzondere gaven maar met een enorm potentieel. Lukas is de held in dit RPG.

De adviseurs van de koning geven Lukas een lijst van de vrijwilligers die zich in het paleis hebben verzameld. Uit deze lijst kan Lukas een groep van zes samenstellen, gezamenlijk moet men zich uit de moeilijkheden zien te redden.

In speeltermen betekent dit dat een aantal van te voren bepaalde karakters beschikbaar zijn waar u er vijf uit kiest. De zesde is altijd Lukas, die u overigens wel een andere naam kunt geven.

Een aantal van deze karakters moet u zowat verplicht meenemen. Zo zijn er twee tovenaars waarvan de ene heel erg krachtig is, terwijl de andere eventuele doden weer tot leven kan wekken. Nadat u uw gezelschap samengesteld heeft, krijgt u van de koning nog wat geld en proviand en kan het avontuur beginnen.

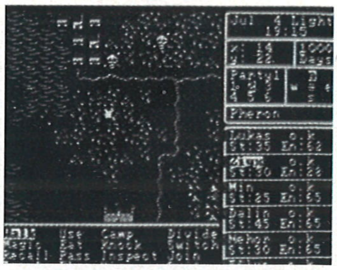
SCHERMOPBOUW

Het scherm is in vieren verdeeld. Linksboven zijn uw karakters en de directe omgeving te zien, dit in vogelperspectief. Daaronder zijn de commando's te zien, die op dat moment gegeven kunnen worden. Rechtsboven een aantal informatieve zaken, zoals een windroos met daaronder een overzicht van de gezondheid van de verschillende karakters.
Een commando geeft u door de eerste letter van het commando in te geven. U kunt uitsluitend in de vier windrichtingen bewegen. De meeste commando's zijn standaard binnen het genre, zoals rusten, geven, eten, laten vallen. The *Magic Candle* kent echter een paar mogelijkheden die niet standaard zijn. Zo kunt u uw gezelschap opsplitsen. De tovenaars gaan studeren, terwijl u met uw vechters vast wat orcs gaat lastig vallen. Wanneer beide partijen klaar zijn met hun respectievelijke bezigheden kunnen ze weer samengaan.

Dat studeren van uw tovenaars is overigens van levensbelang. Tovenaars bouwen in *The Magic Candle* door te studeren namelijk een voorraad spreuken op. Elke keer wanneer ze een spreuk gebruiken, vermindert deze voorraad. Behalve spreuken zijn er ook nog magische paddestoelen die iedereen kan gebruiken. Hiermee kunt u uw karakters genezen, tijdelijk sterker maken enzovoorts.

WAT KUNT U DOEN?

Het spel zelf bestaat uit een aantal verschillende onderdelen. In eerste instantie moet u met zoveel mogelijk mensen praten. Vrijwel iedereen die u tegenkomt weet wel iets belangrijks te vertellen. En vaak verwijst iemand u weer naar iemand anders. Een gesprek kent drie mogelijkheden. U kunt om advies vragen, of om roddels. Deze twee mogelijkheden zijn standaard. Bij de derde mogelijkheid moet u zelf een woord intypen, en dan hopen dat de ondervraagde persoon hier iets over kan vertellen.
Hopelijk heeft u voldoende charme, anders vertelt niemand u iets.


MS-DOS

Wezens die niet met u willen praten, willen ongetwijfeld met u vechten. Hier schakelt het beeld over naar een vergroting van de omgeving, net als in gebouwen. Ieder lid van uw gezelschap en de monsters zijn apart te zien. Als u niet verrast bent door de tegenstander kunt u uw groep als eerste positioneren voordat het echte gevecht begint. Een goed idee is hier bijvoorbeeld om uw wapens te trekken. Het vechten zelf is eenvoudig, gewoon in de richting van een monster sturen en u valt het aan met het wapen dat u paraat heeft. Aan het eind van het gevecht kunt u dan de gedode monsters nog doorzoeken om eventuele kostbaarheden te vinden.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Mindcraft
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ119,00/Bfr. 2399
Videokaarten: CGA/EGA
Muziekkaarten: geen
Besturing: Toetsenbord

DEMONIAK

In Hoog Spel vroegen wij ons enige nummers geleden af of het gedaan was met het tekstadventure. Toen kwam *Wonderland,* gevolgd door *Spellcasting 101: Sorcerers get all the girls.* Virgin deed er nog een schepje bovenop door de heruitgave van Infocom adventures. Nu komt Palace software met een tekstadventure volgens een nieuw concept. Het tekstadventure is dus niet dood, het is springlevend.

WAT VOORAFGING...

Dit adventure begint in het jaar 2090. De duivelse Demoniak heeft een gat geslagen in het omhulsel van ons universum. Zijn troepen zijn ons heelal binnengedrongen op zoek naar jonge maagden, onderwijl de ene planeet na de andere vernietigend. De enige die nog uitkomst kan bieden is de excentrieke geleerde Doctor Cortex. Cortex is zoon van Boris Cortex en de kunstmatige baarmoeder S-xi. Door een speciale voeding tijdens de zwangerschap werd Cortex zo knap, dat zijn hersenen sneller groeiden dan de rest van zijn lichaam.

Cortex stelt een uit vier leden bestaand team samen. Allereerst Johnny Sirius, een kruising tussen mens en buitenaards wezen. Hierdoor kan hij de dingen vanuit twee totaal verschillende gezichtspunten bekijken. Johnny is sterk als een beer en heeft het vermogen om in het donker te kunnen zien. Bovendien leest hij graag Shakespeare.

Tweede lid van het team is Kyra, bijgenaamd Flame. Zij is zeer gewiekst en kan vuur spuwen. Haar pyrokinetische gave werd ontdekt toen zij zes maanden oud was. Toen een kat haar lastig viel rende het beest ineens rond met een staart die in vuur en vlam stond.

Het volgende lid is Madlok, nazaat van een vrouw, die als heks op de brandstapel beland was. Hij is een groot tovenaar, die allerlei duistere krachten bezit. Tevens staat hij bekend als een berucht moordenaar.

Tenslotte is er dan Sondra. Zij bezit bijzondere geestelijke gaven, waarschijnlijk doordat haar moeder vroeger was blootgesteld aan de fall-out van een paar kernbommen. Verder werd zij als kind gedurende elf jaar getraind door ninja's en is zeer bedreven in diverse vechttechnieken. Sondra is een fanatiek feministe.

Cortex gaat met dit illustere viertal scheep op het ruimteschip Proteus. dat als stuureenheid de hersenen van een juwelendief heeft en derhalve ondermeer kan spreken. De reis voert naar de planeten Freezyassov en Fundamenta, op zoek naar drie onderdelen waarmee Doctor Cortex een bom kan maken. Deze bom moet in het zwarte gat tot ontploffing gebracht worden. Hierdoor zal het gat gedicht worden en zal Demoniak niet alleen verslagen worden maar ook voor eeuwig uit ons universum worden verbannen.

VERNIEUWEND

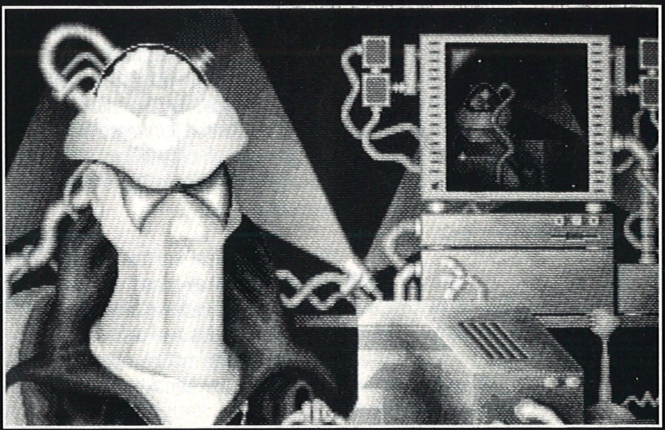
Demoniak is een tekst adventure, hier en daar verluchtigd met fraaie grafische plaatjes en soms met animatie. Ook is voorzien in muzikale ondersteuning. In tegenstelling tot hetgeen de verpakking vermeldt, wordt de Roland MT-32 niet ondersteund.
Het nieuwe van dit adventure is dat men gebruik maakt van het zogenaamde *'Pure Fiction'* principe. Dit houdt in dat de ik-figuur niet steeds dezelfde is, maar dat men in de huid kan kruipen van elk karakter dat in het adventure voorkomt. In *Demoniak* zijn dit er ongeveer vijftig! Zo kan men door in de huid van Sondra te kruipen gedachten lezen. Wanneer men Flame wordt kan men vuur spuwen enz..
Bovendien zijn alle karakters intelligent. Alle ervaring en kennis die ze opdoen wordt verwerkt en komt in hun gedrag tot uiting.

Om het geheel nog ingewikkelder te maken speelt de factor tijd een belangrijke rol. Eenmaal lopende gebeurtenissen voltrekken zich op en buiten het scherm. Zo kan men een pilsje drinken op de ene planeet, terwijl elders lieden elkaar de hersens inslaan.
Demoniak wijkt sterk af van de traditionele adventures waar sprake is van een vaste lijn door het spel met een aantal puzzels, die in een gegeven volgorde opgelost moeten worden. Men kan hier alle kanten uit, zodat er talloze manieren zijn om het adventure uit te spelen. Er zijn er zo veel dat de makers ze zelf niet eens allemaal kennen. De makers schrijven dan ook dat, ondanks uitvoerig testen, de kans op eventuele bugs aanwezig blijft. In de verpakking zit een kaart die men op kan sturen. Hierdoor wordt men lid van de *'Pure Fiction'* club en kan men naar believen schriftelijk om tips vragen en commentaar leveren. De parser, het gedeelte dat de communicatie met de speler verzorgt, is erg uitgebreid en kan zeer complexe opdrachten verwerken. In de handleiding staat een uitvoerige lijst van alle commando's (meer dan 120) die men nodig heeft om het adventure uit te spelen, compleet met verklarende woordenlijst en voorbeelden. Beginners en gevorderden krijgen in aparte hoofdstukken uitleg hoe het adventure gespeeld moet worden. Tijdens het spel kan de tekst geprint worden. Het adventure is geschreven door Alan Grant, co-auteur van *Judge Dredd,Batman, the Incredible Hulk* en *Robocop.*

In dit tijdperk van voortreffelijke grafische adventures raakt men zo verwend, dat velen weerhouden zullen worden van het kopen van een tekstadventure. Wanneer ze *Demoniak* links laten liggen, weten ze niet wat ze missen. De tekst is zo goed dat er direct een duidelijke atmosfeer geschapen wordt, die sterk verslavend werkt. Dat de tekst vaak niet zozeer geschikt is voor jeugdige lezertjes kan voor menigeen juist een reden zijn om dit tekst adventure eens uit te proberen. *Demoniak* is een duivels adventure, en terecht, want het is duivels moeilijk.

Een echte aanrader!

Bas Jansen

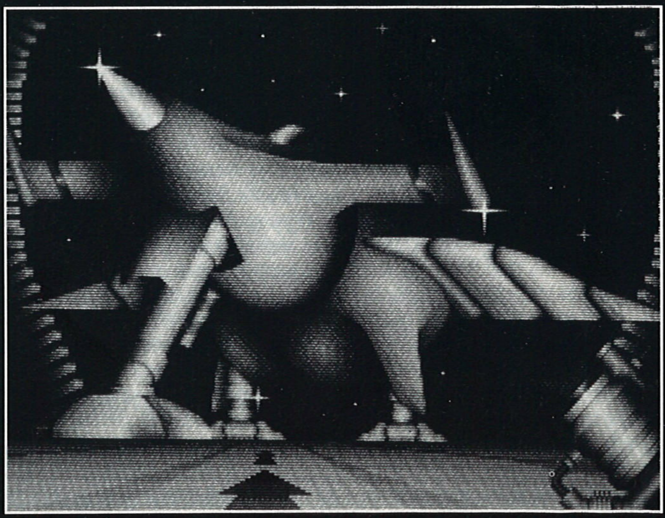


AMIGA

PUUR TEKST EN TOCH VERNIEUWEND

PRODUKTINFO

Fabrikant: Palace Software
Leverbaar voor:
Amiga: ƒ 119,00/BFR 2399
Atari ST: ƒ 119,00/BFR 2399
MS-DOS: ƒ 119,00/BFR 2399
Videokaarten: CGA/EGA/VGA
Geluidskaarten: AdLib/Soundblaster
Bijgeleverd wordt de comic-pocket *Judge Dredd in Monkey Business*



AMIGA

De Queeste

Beste Queesters,

Diep, dieper, diepst ontroerd ben ik door de mega-post over de pagina's dat het eindredactsel mij zou moeten toekennen. Zelfs vier pagina's zijn niet toereikend om alle vragen te beantwoorden. Sommige wanhopige lezers verzoeken zelfs om schriftelijk antwoord. Helaas, dit is onmogelijk (hoewel, wanneer vergezeld van enige flessen goede whisky is wellicht een uitzondering te maken (*Svp. dit gezwets niet letterlijk nemen!! Red.*).)

PUNTJES OP DE I

Laat mij beginnen met het rechtzetten van een omissie in de vorige aflevering van de Queeste. Het overzicht van de te behalen punten in *Altered Destiny* was namelijk afkomstig van Johan-Peter Vink uit Soest. Alsnog hartelijk bedankt hiervoor.

Menigeen zit vast in *Future Wars, The Secret of Monkey Island, Sorcerers get all the Girls* en *Indiana Jones*. Ik dacht jullie met wat tips een plezier te doen; het gevolg: nog meer vragen.
Geeft niks, daar ben ik voor!

Waar blijven de oplossingen van *Space Quest IV*? Tot nu toe kwamen er een paar binnen, geen echter met de maximale 315 punten. Misschien ten overvloede: de oplossing dingt alleen dan mee wanneer blijkt dat werkelijk de maximale score behaald is. U zult dus een lijst moeten maken van alle behaalde punten plus de bijbehorende locatie en handeling.

Hulde aan Frederic Cervini en Jasper Akershoek, diskettes boordevol met oplossingen werden ons deel. Max de Haan wees me - terecht - op een foutje in De Queeste (HS 3). De superheld kan niet in *Quest for Glory II* gemaakt worden, maar uitsluitend in *Quest for Glory I*. Wel kan de superheld in *Quest for Glory II* geïmporteerd worden.

Soms krijg ik vragen die al eerder beantwoord zijn. Ik krijg toch al te weinig pagina's dus in herhaling vallen is er niet bij. Lees dus eerst oude nummers van HS door voordat u vragen instuurt (nabestellen oude nummers, zie pag. 62 ev.)
De Queeste is gestart in nummer drie.

NIEUWE FIGUUR

In deze Hoog Spel is Mithrandir opgedoken, een ietwat wazige magiër die zich uitsluitend met rollenspellen (RPG, role playing games) gaat bezig houden. Dus: vragen/informatie over adventures naar mijzelf, voor actiespellen etc. Dr. Stikkie en Mithrandir is de RPG vraagbaak.

CODENAME: ICEMAN

Walfred Bol (Klundert) kan het codeboek niet vinden en loopt vast bij het eerste radiocontact. Beginneling zeker? Al in de kast in je hut gekeken? Jasper Martens (Zwaanshoek) maakt het nog bonter en kan de CIA codes niet ontcijferen, weet niet hoe hij bij Portugal onder de Coonz moet varen en heeft moeite met de besturing van de USS Blackhawk.
Wat betreft het laatste: gebruik een muis, het toetsenbord is zowat onbruikbaar. Stuur bij de Coonz zo dat je positie samenvalt met het kruis op het scherm. Houd dit zo en je gaat probleemloos verder.

De codes zijn lastig; 'A' staat voor 'Army', 'N' voor 'Navy', 'AF' voor 'Air Force' en 'M' voor 'Marine'. Je bent Navy, gebruik dus de gegeven *offset* van drie. De CIA codes zijn derhalve drie hoger dan de gegeven codes. Bij een cijfer groter dan negen moet je daar tien van aftrekken. Voorbeeld: 84-3-9. Tel bij elk cijfer 3 op: 117-6-12. Getallen groter dan negen kunnen niet dus trek je van 11 (of 17) en 12 10 af, resultaat: 17-6-2. Zoek op pagina 17 van de handleiding het tweede woord, regel zes en Klaar is Jasper.

CONQUESTS OF CAMELOT

G. Visser (Voorthuizen) legt het loodje in de test van de zes godinnen. U moet helemaal terug naar Gaza. Al-Sirat aldaar kan u alles over deze godinnen vertellen. Gebruik zijn informatie later bij Fatima. Raadpleeg ook pagina negen en tien van de handleiding.

Menno Haagsma en Andries Broersma hebben de mad monk gedood, maar komen niet verder vanwege een ontbrekende sleutel. Ga na het doden van de mad monk op zoek naar een altaar. Leg vijf zilverlingen op het altaar en je krijgt een sleutel. De eenvoud zelve!
Het in Jerusalem gekochte graan geeft Sander Oude Hengel problemen. Eenvoudig!! Koop bij koopman Ali het graan en ga terug naar het meisje Ione. Strooi het graan op de grond naast de lege vogelkooi (scatter grain).

FUTURE WARS

A.Q. Le en Ramon Ketelaars zitten in het begin meteen al vast. Je bent het kantoor van je baas uit, wat nu? Heb je het vlaggetje meegenomen? Prik dit op de juiste plek in de landkaart en een geheime deur gaat open. Neem uit de ruimte waar de landkaart hangt nog wat spullen mee en ga op slinkse wijze door de volgende ruimte. Doe dit snel, want voor je het weet word je verpletterd. Uiteindelijk kom je bij de tijdmachine. Wat je daar moet doen is al in een vorige Queeste beschreven.

Jurjen Rijks (Winschoten) heeft zijn ogen in zijn zak. Hij kan het vlaggetje dat de deur opent, niet vinden terwijl dit ding toch duidelijk zichtbaar op de vloer van de wc ligt.

Marco Kriek en G. Visser komen uit de cel maar hebben geen gas-canister. Eerdere spelsituaties gesaved? Jullie moeten namelijk ver terug. Bij de monniken kom je in de wijnkelder. Een van de vaten bevat een geheime deur naar een ruimte met hi-tech spullen. Hier staat een glazen kast, nader deze kast en je krijgt de gas-canister.

GOLD RUSH

Rob van Soest zit vast in kamer 12 van het hotel en weet niet hoe met de ezel naar Jake te gaan.

De hotelkamer kun je op twee manieren verlaten. Buiten neem je de ezel mee (get mule), loop E-E-N-E en de ezel achterna (follow mule). Loop niet tegen boomtakken aan, want dan kun je de ezel niet bijhouden en de weg kwijtraken.

Leonard Wolters (Amsterdam) wil weten wat het nummer van de bankrekening is, wat hij allemaal moet kopen en hoe? In jouw huis staat een bureau. Open het rolluik en je ziet een papiertje met het nummer van je bankrekening. Verkoop het huis om aan geld te komen. Koop in Sutterfort een pan, hiermee vind je ten oosten van het fort in de rivier goud. Koop met het goud een lantaarn, schop en ezel. Zie de Queeste in HS 4.

Beste Ghlen,

- **Wat moet je doen om maximale punten te halen?**
- **Als je de route 'Cape Horn' kiest, hoe kom je dan niet van honger om?**

Wilbren Louwes, Groningen

Beste Wilbren,
* maximale punten haal je door alles te doen wat je moet doen. Je vermeldt niet wat je gedaan hebt, ik kan dus niet zien wat je vergeten bent. Je denkt toch niet dat ik de schaarse ruimte die mij toebedeeld is ga gebruiken om complete

Zit u muurvast in een adventure? Schrijf uw vragen op en stuur deze naar Ghlen Livid, postbus 59269, 1040 KG Amsterdam en uw probleem zal in De Queeste besproken worden. Om het niet al te eenvoudig te maken zullen antwoorden vaak in cryptische vorm gegoten worden. Bedenk dat Ghlen Livid niet zonder uw steun kan, dus mocht u oplossingen of kaarten hebben, stuur deze dan in.

oplossingen af te drukken? Eigen initiatief, m'n waarde!
* Eten!! Wat eet je zoal op zee? Nee, geen ham, die is bedorven. Vis?

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

George Huibregtse (Colijnsplaat) krijgt de safe niet open. Neem uit het huis van Henry een schilderij mee en geef dat aan de vierde bewaker in Brunwald. Je ziet dan een intermezzo waarin de soldaat het schilderij aan de kolonel geeft. Je krijgt dan informatie over waar de combinatie van de safe is. Ook komt George niet bij de klimop naast een van de ramen van kasteel Brunwald. De zweep!
Marko Kriek (Leiden) wil de eerste test der goden (die met de cirkelzagen) doorstaan, maar hoe? In het dagboek van Henry Jones zie je op pagina 56 een situatieschets met een kruisje. Ga precies op de door het kruisje aangegeven plaats staan, je knielt automatisch op tijd en rolt spelenderwijs naar de volgende test.

G. Visser is manisch-depressief, hij wordt in kasteel Brunwald steeds in elkaar geslagen. Wat tips om zonder kleerscheuren het kasteel door te komen.
Er zijn drie soorten kledij: Indywear, bediende uniform of nazi uniform. Zorg dat je dezelfde soldaten altijd in dezelfde kleding tegenkomt, anders is het knokken!
De diverse ontmoetingen met dialoog :

Begane grond:
Butler - 2.1.2
Dronken soldaat - niet beschuldigen van dronkenschap, biedt aan bier te halen - je krijgt een bierpul. Praat totdat de soldaat de naam 'Vogel' noemt.
Soldaat ten zuiden van de hal - 3.2.1
Laatste soldaat - 1.2.2

1e verdieping:
1e soldaat - schilderij geven
Soldaat in kamer links - 3
Soldaat in kamer rechts - 2.2.3
Soldaat van de veiligheidsdienst - Mein Kampf geven
Laatste soldaat - 3.1.2.1 (lukt alleen na 'Vogel' bij dronken soldaat).

2e verdieping:
1e soldaat - 1.2.1
Biff - bokaal met bier geven, met één klap neerleggen
Laatste soldaat - 3.2.3

Je hoeft dus alleen maar met Biff te vechten. Maak je een foutje, dan kloppen deze dialogen niet. Zelf even uitzoeken waar je de kleding en de bokaal moet halen, blijft er toch nog wat te puzzelen!

Sander Oude Hengel zit al bij de graal, hij kan echter niet kiezen. Hiervoor krijg je twee aanwijzingen, deze zijn elke keer anders:
1. In de catacomben kom je inscripties tegen welke verwijzen naar het dagboek van Henry Jones en naar de vorm van de graal en het materiaal waarvan deze gemaakt is.
2. In kasteel Brunwald kun je inbreken in de kluis. Hier zie je een schilderij met de graal. Dit is een aanwijzing voor het feit of de echtegraal licht uitstraalt of niet. Met deze twee aanwijzingen moet je de juiste keuze kunnen maken.

KING'S QUEST III

Paul van Dam, Sander Oude Hengel en Mark Alblas (namens zijn halve klas uit Nijkerk) hebben problemen met de receptuur in *KQ3*. Wat aanwijzingen: lees de handleiding en zorg dat je alle ingrediënten hebt voordat je aan de bereiding van een spreuk begint. Als je niet alles hebt gaat het met zekerheid fout. Bereid een spreuk in de kelder, waar ook het grote toverboek ligt. Sla dit boek open op de gewenste pagina (turn book to page ..). Geef het paginanummer in Romeinse cijfers! Volg nu stap voor stap de aanwijzingen uit de handleiding; letterlijk zo intikken.

KING'S QUEST V

Kris de Gruytere denkt een touw nodig te hebben om een bevroren waterval over te steken. Hij kan echter het touw niet vinden. Dat je de waterval met een touw wil oversteken moet je zelf weten. Als het mislukt is het je eigen schuld. Wanneer je in de herberg door de schurken bent vastgebonden komt een rat je te hulp door het touw door te bijten. Dit touw kun je meenemen.

LARRY II

Koen Schouten (Twisk) is niet de eerste, die *Larry II* bijna uit heeft en dan muurvast komt te zitten, zelfs mét gebruik van *Het grote Larry Boek*. Wanneer hij een bom maakt bij de krater van de vulkaan, antwoordt het programma: *This is no Place for Bombing, try again somewhere else*. Wat Koen ook doet, steeds hetzelfde antwoord. Gezien de zware wallen onder zijn ogen is snelle hulp geboden. Ga vlak bij de grote spleet staan, zo dicht mogelijk bij de rand (rechts van de plek waar rook omhoog stijgt); pas op dat je niet naar beneden tuimelt. Tik in - let op de lidwoorden!!: *Put the airsick bag in the rejuvenator - Light the airsick bag with the matches - Drop the bottle into the crevice.*

Dries van Loo kan niet scheep gaan, terwijl hij de cruise en een bende geld gewonnen heeft. Ik snap dit niet, want zelf kwam ik zonder enig probleem aan boord. Misschien vergeten je paspoort uit Eve's vuilnisbak te vissen? Hopelijk toch wel bij de kapper en de muziekwinkel geweest? Zodra je alle spullen hebt die je meent nodig te hebben moet je snel naar het schip. Je kunt namelijk letterlijk de boot missen.

LARRY III

Paul Kempe (Alphen a/d Rijn) heeft ondanks het feit dat hij pas 12 jaar is, een probleem. Net met Bambi druk in de weer geweest op de zonnebank in Fat City en is daar zo opgewonden van geraakt dat hij niet meer weet wat hij gedaan heeft. Hij bedankt me bij voorbaat en vergeet zijn vraag te stellen. Beste Paul, kom eerst weer even bij en stuur je vraag alsnog in, zodat ik je uit je problemen kan helpen.

Stijn Blontrock (Gistel) zit met een klein probleempje, meteen volgen maar liefst vier vragen. Wat gaat er gebeuren wanneer hij echt een probleem heeft?
1. De weg naar de jungle is te vinden door vanuit Chip 'n Dale oostwaarts te lopen en vervolgens met de muziek mee te gaan (zie ook HS 4).
2. De Maitre d'Hotel passeer je als volgt: *ask ticket - give ticket* en tik het nummer in uit de handleiding.
3. Je ontmoet Patti in de bar van het casino.
4. Om aan geld te komen steel je de fooienpot, die in de bar op de piano staat.

LES MANLEY IN SEARCH FOR THE KING

Peter Ruitenbeek (Amsterdam) krijgt de skeleton key niet te pakken, omdat het kamermeisje dat niet toelaat; ook het bonnetje (receipt) blijft buiten bereik. Ga op het bed zitten. Draai het bordje 'niet storen' aan de deurklink om; het kamermeisje zal het bed opmaken. Pak nu de skeleton key. Laat Helmut aan de dental floss in de afvoerpijp zakken, hij pakt het bonnetje.

LOOM

Wim Vermont (Dadizele, België) komt niet langs de waterspout; wanneer hij deze aanklikt hoort hij een onbekende draft. Ook het het graf van Lady Cygna openen is hem niet gegeven.
Beste Wim, het redactie-exemplaar van *Loom* schijnt zoekgeraakt te zijn tijdens het schilderen van het redactiekantoor. Ik kan je dus niet helpen door het probleem na te spelen. Ik ben in de archieven gedoken en heb wat gevonden. Wanneer je de waterspout aanklikt hoor je de 'twisting' draft. Laat deze omgekeerd los op de spout en je kunt passeren, ga nu naar links. Volgens mij moet je met je vingers van de graven afblijven. Hopelijk heb je iets aan deze informatie.

Beste Ghlen Livid,
Een probleem: bij het aanklikken van de boomholen krijg je van de uilen de code voor het spinnen van de *Night Vision*. Als ik deze vier tonen in de tent gebruik op het item *Darkness* volgt er geen andere reactie dan de zin "I don't think I spun that quite right". In een vlaag van lichte wanhoop heb ik alle mogelijke codes van de noten C,D en E uitgeprobeerd.
Ik vermoed dat het hier een fout betreft in de software, want vragen bij verkoper en fabrikant of het Loom-hintboek heeft me niets verder gebracht. Ik ben behoorlijk teleurgesteld. Het is het eerste spel wat ik heb gekocht, maar ik heb geen enkele mogelijkheid om van het eiland af te komen. Graag zou ik raad ontvangen en wat moet ik doen als het hier inderdaad een fout in de software betreft?
Rob van Allen, Utrecht

Beste Rob,
Zeker geen fout in de software, want ikzelf krijg het op een Atari ST (zoals jij ook gebruikt) voor elkaar. Je hebt het eerst over vier, en dan over drie noten. De vierde noot misschien niet gebruikt?
De oplossing:
In het bos staan vier bomen, in drie bomen zit een uil. Als je die aanklikt krijg je drie noten. Ga naar links naar het kerkhof. Een vierde uil zit op een grafsteen. Kijk naar de doornen en verjaag de uil, een haas komt nu tevoorschijn, die door de uil gevangen wordt. De uil vliegt naar rechts naar de vierde boom. Ga naar rechts, klik de vierde uil aan en je krijgt de vierde noot en daarmee de draft voor 'Night Vision'.

MANIAC MANSION

Marco Kriek (Leiden) bleef vragen stellen, ook over Maniac Mansion. Wat te doen met de man-eating plant en hoe open je het medicijnkastje?
Om met het laatste te beginnen: het medicijnkastje is een decoratief element en kan niet geopend worden. Het probleem van de man-eating plant is eenvoudig. Geef de plant water en vervolgens Pepsi. Je kunt dan via de plant naar boven klauteren.

Beste Ghlen,
Hoe vind ik de code voor de kluis en wat kun je doen in de donkere kamer?
Richard van Eck, Beneden-Leeuwen

Beste Richard,
De juiste cijfercombinatie vind je door vanuit de kamer met telescoop door de telescoop naar de safe te kijken.
Ik begrijp niet wat je bedoelt met de donkere kamer. Er zijn in dit adventure nogal wat donkere kamers, zoek het lichtknopje en doe het licht aan om iets te zien.

OPERATION STEALTH

Tom Appermant (Bilzen) weet niet hoe een rode anjer te kopen. Met geld natuurlijk! Je hebt een muntje in je zak. Zeker niet gezien dat het blanco paspoort in je attaché-koffer een heleboel papiergeld bevat? Haast je met dit geld naar de bank. Wissel het daar om voor genoeg munten om desnoods een hele bos anjers te kopen.

Erik Bottenberg (Odijk) heeft, na met succes de doolhof met de ratten doorkruist te hebben, een soldaat in de badkamer vastgebonden. Nu loopt hij doelloos en gefrustreerd rond omdat hij een beveiligde deur niet kan openen. Een aanzet tot de oplossing: pak, nadat je de soldaat hebt vastgebonden, het glas uit de badkamer. Stop de doek in de mond van de soldaat. Trek zijn uniform en laarzen aan, verlaat de badkamer en ga rechtdoor. Ga de

eerste ruimte in die je tegenkomt: een voorraadhok. Doorzoek de laden totdat je veters vindt. Knoop hiermee je laarzen dicht. In een van de laden ligt ook een blanco stempel. Met deze informatie kun je voorlopig verder.

Robert Copier (Amsterdam) zit in de computerruimte. Hij moppert wat over een scheerapparaat dat een bandje afspeelt en krijgt steeds te horen dat hij iets vergeten is. In de sigarettendoos zitten verschillende sigaretten. Zodra het scheerapparaat begint te spelen gooi je de rode sigaret naar de computer rechts. Wanneer de sigaret ontploft sla je Otto neer. Stop de CD in de speler, ren naar de deur linksboven; eenmaal buiten ren je naar de helicopter.

Beste Ghlen,
Ik zit in een basis onder water en ik sta voor een deur met laserstralen. Rechts een bewaker achter gepantserd glas. Hoe kom ik door de deur?
J. Bors, Venlo

Beste J.,
Als het goed is heb je eerder 'orders' en een blanco stempel gepikt. Verwissel deze stempel voor een echte stempel. Tik nu nog een stempelkussen op de kop. Je kunt nu zelf een officiële order maken. Laat deze aan de bewaker zien en hij schakelt de laserstralen uit.

POLICE QUEST

Paul van Dam komt een man tegen die met zijn handen omhoog naast een blauwe auto staat. Nu ben ik in dit adventure nog niemand tegengekomen die spontaan met zijn handen omhoog ging staan naast een auto. Ik snap de vraag dan ook niet. Er is in het adventure wel een lichtblauwe auto, waarvan de bestuurder een drugsfiguur blijkt te zijn. Dwing deze auto naar de kant en laat hem stoppen. Sommeer de bestuurder uit te stappen en zijn handen omhoog te doen. Ga volgens de bekende politie-procedures te werk (op de grond laten liggen, handboeien omdoen, bagageruimte auto doorzoeken, verdachte meenemen naar het politiebureau etc.).

POLICE QUEST II

Erik Bottenberg (Odijk) kan zijn pistool niet vinden en wordt bij Cotton Cave neergeschoten. Het pistool vind je in je locker in de kleedruimte van het politiebureau. Het nummer om je kast open te krijgen staat achterop een kaartje in het dashboardkastje van je auto. Ga maar flink oefenen op de schietbaan, vergeet niet het vizier van het pistool af te stellen. Wanneer je bij de Cotton Cave naar links loopt moet je je pistool schietklaar houden en sneller schieten dan Bains.

QUEST FOR GLORY II

Menno Haagsma en Andries Broersma krijgen het vuur dat in de stad brandt niet uit. Blussen met de veldfles heeft een zeer kortdurend effect. Verder willen ze weten wat het antwoord is op de vraag *What is Ja'atar's most crucial role for Omar?* Deze vraag wordt bij de Enchantress gesteld.
Deze vraag heb ik nog nooit gehoord! Hebben jullie soms onzin tegen Aziza zitten uitkramen? Mochten andere lezers deze vraag ook gekregen hebben, dan hoor ik dat graag met vermelding wat men daarvoor gedaan heeft.
Het volgende is de juiste procedure. Bij de deur klop je aan. Desgevraagd noem je de door jou gekozen naam en geeft achtereenvolgens de volgende antwoorden: Keapon Laffin, Air en Aziza. Als je binnenkomt dien je je netjes te gedragen. Vergeet niet bij het weggaan afscheid te nemen.

Vuur bestrijden is niet zo moeilijk, je hebt wat voorkennis nodig. Praten met deze en gene kan geen kwaad. Verder heb je naast water een lamp en wierook (incense) nodig.
Op de ochtend van de vierde dag zie je bij het verlaten van de herberg de Fire elemental. Leidt het vuur de steeg naar het noorden in (use incense), gooi de lamp neer (drop lamp) en gooi water op het vuur (use water on elemental). Je hebt nu de Fire elemental gevangen in de lamp.

Raymond Zeilstra heeft moeite om de Air Elemental te vangen. Hij gooit met aarde of een steen, maar krijgt hem niet te pakken. Met de blaasbalg kun je de Air Elemental opzuigen. De blaasbalg vind je boven de deur van de wapenwinkel.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

R. de Groot, G. Visser, Menno Haagsma, Andries Broersma, Sander Andriese, Job van Maurik, M. Blaauw, Heylen Kristof en Nico Lambert zitten allemaal met hetzelfde probleem. Kennelijk is het gelukt om ongezien aan boord van het schip van Le Chuck te komen en hebben jullie wat rondgedoold, echter zonder veel resultaat.
Ga naar de hut van de kapitein, pik de sleutel met behulp van het magnetisch kompas. Ga benedendeks, naar rechts, pak de kippeveer. Links ligt een piraat te slapen. Kietel zijn tenen met de veer, zorg dat hij je niet ziet. Na een paar keer kietelen laat hij zijn beker vallen. Pak de beker, ga naar rechts en maak het luik open met de sleutel. Ga naar binnen, giet grog in de vreetbak van de rat en pak wat smeervet. Ga naar boven, smeer de scharnieren van de piepende deur. Open de deur, ga naar binnen, pak het gereedschap. Ga naar de plek waar de varkens zitten. Breek de lichtgevende krat open met het gereedschap en je vind de 'Root'.

Johan Oost heeft een groot probleem. Hij kan niet langs de piranha hondjes komen. Geef die beesten gewoon wat te eten! Wat dacht je van een stuk vlees uit de keuken van de Scumm bar? Vergeet niet het vlees te stoven en te kruiden met de gele bloemen uit het bos.

De gebroeders Schoorel uit Bilthoven willen buskruit in de dam laten ontploffen maar hoe? Nooit met een vergrootglas gespeeld? Als je de lens uit de verrekijker sloopt kun je bij goed weer het kruit laten ontbranden.

Een ander veel voorkomend probleem is dat men niet weet hoe het touw - wat die kerel die aan die boom hangt heeft - te pakken te krijgen. Ook dit antwoord is de simpelheid zelve: zorg dat het water op een hoger niveau komt.

SORCERERS GET ALL THE GIRLS

Murvast zitten vele lezers in dit adventure. Niet zo vreemd, het adventure is pittig. Zo zijn er problemen met de geile vrouwen; inderdaad, zeer vermoeiend. Ook het eiland waar de tijd achteruit gaat levert veel vragen op. En wat te doen in het 'Restaurant at the end of the Ocean'?

Op het eiland der geile vrouwen word je door elke vrouw die je tegenkomt verkracht. Te vaak en vervelende gevolgen zijn het resultaat. Het is zaak je zo snel mogelijk als vrouw te vermommen. Dit is de enige manier om het eiland te verlaten. Voor een effectieve vermomming is nodig: lipstick (in de winkel), bonnet (onder bed), shoes (uit de kist), gown (uit de 'whaddyacallit'). Vergeet niet het zwaard mee te nemen.

Het eiland waar de tijd achteruit gaat, valt mee als je het principe van de puzzel door hebt.
Voor de gemakzuchtigen hier de volledige oplossing:
get on surfboard - drop waybread - s - sw - jump out of window - z - z - enter small mudbath - enter medium mudbath - enter large mudbath - up - eat small waybread - eat medium waybread - eat large waybread - screw small concubine - screw medium concubine - screw large concubine - in - open door - read sign - nw - nw - look at pedestal - n - n - give box to director - climb off surfboard.

Bij het restaurant zie je de 'majjello box'. Voordat je hem kunt pakken wordt de box verzwolgen door een haai. Gelukkig staat er haai op het menu. Bestel in het restaurant een portie haai en 'bunderot' de haai.

SPACE QUEST

Alweer die Kriek, klagend dat hij vast loopt in een donkere grot. Nogal onduidelijk, vind ik. Ik gok erop dat je de grot bedoelt die je bereikt nadat je heelhuids onder de zure regen bent doorgelopen. Je komt in een donkere grot met een hologram. Zet het vertaalapparaatje aan (turn on gadget), je kunt verstaan wat het hologram te melden heeft en je mag doorlopen.

SPACE QUEST III

Martijn Kranenburg (Kamperveen) wordt in een rioolbuis steeds door een rat in elkaar geslagen, daarbij pakt het beest de reactor af. Dat is de bedoeling, iedereen overkomt dit. Ga terug naar de plek waar je de reactor gepakt hebt en neem hem weer mee. De rat laat je nu met rust.
In een tweede brief klaagt Martijn dat hij op Pestulon overhoop geschoten wordt bij het betreden van het Scumsoft gebouw. Ook hier een simpele oplossing: gebruik de invisibility belt.

SPACE QUEST IV

Danny van Dam en Jan de Groot zitten vast in het winkelcentrum. Ze hebben van alles gedaan, maar worden neergeschoten als ze de roltrap afgaan of in de timepod willen stappen.
Je mag de roltrap niet afgaan of naar de timepod gaan want dat kost je inderdaad je leven. Duik het Skate-o-Rama in en doe vervolgens hetgeen ik in HS 4 beschreven heb. Als je heelhuids uit het Skate-o-Rama bent kun je met de timepod uit de gokhal ontsnappen.

EXIT

Soms bereiken mij vragen die ik eerlijk gezegd niet kan beantwoorden. Misschien is er iemand die hulp kan bieden.

Leon Helmink uit Leiden heeft problemen met *Deja Vu II*. Hij gebruikt een Amiga en het lukt hem niet om te saven. Wie heeft een tip??

M. Wijngaarde uit Amstelveen zit muurvast in *Countdown*. Mocht iemand tips hebben stuur ze dan in zodat M.W. te A. geholpen kan worden.
Tot zover weer een overvolle Queeste. Wat mij betreft, terug naar *Heart of China* en *Demoniak*, waar mijn collega Bas Jansen momenteel zo laaiend over is.



THE KEYS TO MARAMON

In *The Keys To Maramon* keren we terug naar Deruvia, het land waar het bekroonde RPG *The Magic Candle* zich afspeelt (zie elders in Hoog Spel). Nadat de aartsdemon Dreax opgesloten is in zijn kaars, keert de rust terug in Deruvia. Alleen op het eilandje Maramon dwalen nog steeds ettelijke monsters rond. Ze komen 's nachts uit hun schuilplaatsen en vernielen de gebouwen van het dorp op het eiland.

DE HELD NADERT

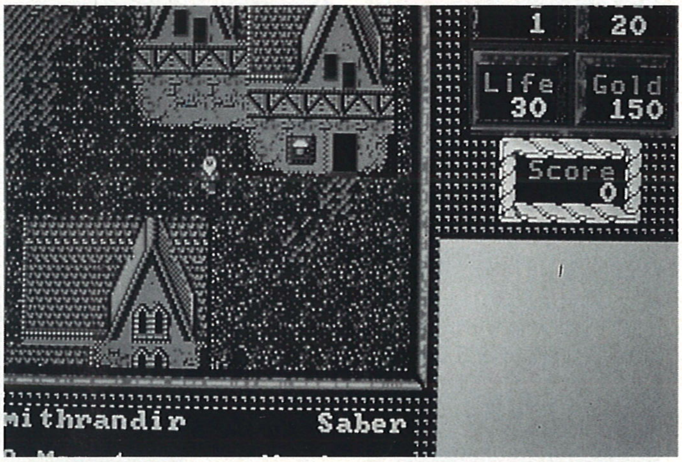
Een zeeman die regelmatig het eiland aandoet, heeft gehoord van de verschrikkingen. Hij neemt op zich een vrijwilliger te zoeken die het eiland van zijn onwelkome bezoekers kan bevrijden. U mag kiezen uit een drietal helden en een heldin voor deze "vrijwilliger".

Wanneer u op het eiland arriveert is het nacht; onderin beeld een lijst met commando's en het aantal monsters dat deze nacht loos is. Lukt het u niet voor het ochtendgloren alle monsters te verslaan, dan zijn wederom een aantal gebouwen vernield. Na een tijdje vindt u een sleutel, waarmee u een van de torens die op het eiland staan, kunt open maken. In deze torens gaat het geheel weer verder. U moet alle monsters verslaan en vindt vervolgens een sleutel waarmee u de volgende ruimte kunt openen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Mindcraft
Leverbaar voor:
MS-DOS *ƒ* 99,00/Bfr. 1999
Videokaarten: CGA/EGA
Muziekkaarten: geen

MS-DOS



Het spel is in zogenaamde "real-time" (reële tijd), wat zoveel wil zeggen als: de monsters wachten niet totdat u besloten hebt wat u gaat doen, maar hakken er continu lustig op los. Het scherm is in vogelperspectief, met onderin een lijst van beschikbare commando's.

Dit spel bevat nauwelijks een verhaal, alhoewel in het begin een poging gedaan wordt. Naarmate u verder komt, blijkt het echter voortdurend hetzelfde.
Daarbij is een storend element dat ervan uitgegaan wordt dat u *The Magic Candle* heeft gespeeld.
Sommige monsters zijn namelijk alleen met speciale middelen te verslaan, nergens is echter te ontdekken hoe dat moet of zelfs maar hoe een monster er uit ziet.
***The Keys of Maramon* is een spel dat overduidelijk gebaseerd is op de bouwstenen van *The Magic Candle*.**
Door er een actie-avontuur van te maken hoopte Mindcraft een interessant spel te krijgen.
Er is echter té weinig avontuur en actie om dat waar te maken.

Jan-Willem van Riet

LINKS - FIRESTONE COUNTRY CLUB

In het vijfde nummer van Hoog Spel vervolgen we het feuilleton over de golfsimulatie *Links*. Ditmaal met de data-diskette die de zuidelijke baan van de *Firestone Country Club* bevat.

PRODUKTINFO
Fabrikant: Acces Software
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 55,00/BFR 1099
Videokaarten: VGA (256 kl)
Muziekkaarten: AdLib/Soundblaster

EEN BAND SCHEPT SPORT

De*Firestone Country Club* ligt bij Akron, Ohio. Deze stad ligt in het Noord-Oosten van de Verenigde Staten, iets ten zuiden van Cleveland. Net ten noorden van Cleveland ligt het Erie Meer dat hier de grens vormt tussen Amerika en Canada. Ten Noord-Westen van Akron vinden we op een afstand van ongeveer 150 kilometer (in vogelvlucht) de stad Detroit, het centrum van de automobielindustrie. Waarom maken we deze zijsprong? Welnu, de *Firestone Country Club* is aangelegd in opdracht van de zeer rijke industrieel Harvey Firestone, fabrikant van onder andere autobanden.

De Country Club stamt uit 1928 en werd gebouwd om het personeel van Firestone een verzetje te bieden. Nodeloos te zeggen dat dit uitje alleen was weggelegd voor de staffunctionarissen.
In 1959 kreeg architect Robert Trent Jones opdracht om het hele complex te renoveren. Na de voltooiing van de renovatie in 1960 werd de zuidelijke baan van de *Firestone Country Club* één van de banen waarop jaarlijks in augustus de PGA professionals neerstrijken voor het afwerken van wedstrijden.



Momenteel worden de NEC World Series er verspeeld.
Dankzij zijn natuurschoon en de moeilijkheidsgraad is *Firestone* een legendarische baan geworden.

Om deze data-diskette te kunnen gebruiken heeft men het programma *Links* nodig. Zie voor een volledige recensie van dit programma Hoog Spel 3, pagina 18.
In Hoog Spel 4, pagina 18 werd de data-diskette *Bountiful Municipal Golf Course* besproken.

Na de eenvoudige installatie van deze uitbreiding zien we dat de makers de *Firestone Country Club* in oktober hebben bezocht. Hierdoor kunnen we ons vergapen aan de schitterende natuur die zich in zijn volle herfstpracht laat zien.

Het parcours is inderdaad niet één van de eenvoudigste. *Firestone* wordt weliswaar door slechts twee waterpartijen geteisterd, maar de *bunkers* op de verschillende *holes* zijn dermate strategisch geplaatst dat ze heel wat ballen verschalken. De *greens* zijn redelijk vlak doch voordat men deze veilig heeft bereikt zal men nogalwat bomen hebben moeten omzeilen.

***Firestone* is wederom een prima aanvulling op de reeds bestaande banen voor *Links*.**
Ik kijk alweer met spanning uit naar de volgende editie.

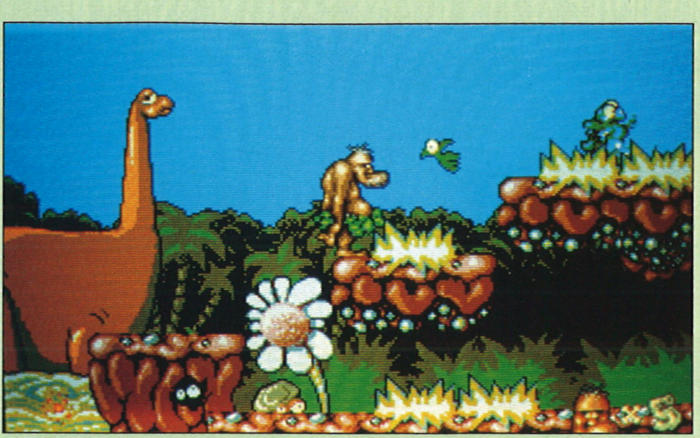
Steven Groot

Help een holbewoner bij het redden van zijn geliefde.

De held van het verhaal zit niets vermoedend televisie te kijken, onderwijl hangt zijn vrouw Ophelia buiten de was te drogen. In het struikgewas staat Garry Gritter, Chuck's rivaal, te wachten tot hij de was en zijn kans schoon ziet. Stilletjes sluipt hij op Ophelia af en lieflijk laat hij zijn knots op haar fraai gevormde hoofd neerdalen. Zwaar onder de indruk laat Ophelia zich willoos meeslepen door haar ontvoerder.

CHUCK ROCK

AMIGA



AMIGA



Door het rumoer wordt Chuck gealarmeerd en hij snelt naar buiten. Zijn vrouw is spoorloos. Gelukkig wijst een behulpzame vogel de richting waarin ze is verdwenen. Chuck bedenkt zich geen moment en gaat op pad. Na een paar stappen beseft hij echter dat al zijn kleren nog druipend aan de waslijn hangen. Hij duikt de struiken in en knutselt snel iets om zijn edele delen mee te bedekken.

PLATFORMSPEL

Tot zover de inleiding tot dit nieuwe spel van Core Design. *Chuck Rock* is een platformspel dat zich afspeelt in vijf verschillende gebieden, die elk weer uit maximaal vijf zones bestaan. Aan het einde van elk gebied wacht *Chuck Rock* een inmiddels obligaat *boss monster*. Even voor het goede begrip, platformspellen zijn spellen waarin de hoofdfiguur heen en weer loopt en moet springen, onderwijl verschillende gevaren ontwijkend en voorwerpen oprapend.

In de beste traditie van dit genre spellen wordt Chuck's voortgang belemmerd door allerlei wezentjes die hij met een ferme zwaai van zijn imposante bierbuik, of springend met een karate-trap, aan de kant moet zien te vegen. Geheel onbewapend is onze sympathieke held gelukkig niet. Her en der kan hij stenen vinden waarmee hij zijn tegenstanders te pletter kan gooien. De stenen hebben echter ook andere functies in het spel. Om te beginnen zijn sommige platformen uitsluitend bereikbaar door één of meer stenen op te stapelen en deze als opstapje te gebruiken, waardoor een zeker puzzel-element aan het spel wordt toegevoegd. De stenen bieden ook bescherming tegen de kokosnoten die apen af en toe uit boomtoppen smijten.
Nadeel van het rondlopen met een steen is de verminderde snelheid van Chuck, terwijl hij met zijn last ook niet meer zo hoog kan springen.

Chuck begint het spel met drie levens. Aanraking met tegenstanders of kokosnoten zorgen ervoor dat zijn energie afneemt. Chuck kan echter nieuwe energie opdoen door de hartjes te verzamelen die op bepaalde plaatsen te vinden zijn.

DE TOCHT

De vijf gebieden die Chuck moet doorlopen voordat hij Ophelia weer in zijn armen kan sluiten zijn achtereenvolgens grasvlaktes, grotten, een gebied dat zich deels onder water afspeelt, een poolgebied om tot slot door te dringen in het lichaam van een dinosaurus.

ATARI ST

De makers van het spel *Chuck Rock* maken er geen geheim van dat ze hun inspiratie voor een belangrijk deel aan de *Flintstones* hebben ontleend.

Het spel opent met een introductie waarin Chuck naar zijn TV zit te kijken. Een vogeltje doet met gespreide vlerkjes dienst als antenne. Wanneer het diertje moe wordt laat het zijn vleugeltjes zakken waardoor prompt het TV-beeld wegvalt. Een leeg bierblikje dat in de richting van de vogel wordt geworpen doet echter wonderen voor een ongestoorde ontvangst.

Het oog voor detail is ook op het titelscherm nadrukkelijk aanwezig. We zien daar een bandje spelen, waarvan de leden hun instrument keurig op de maat van de (aanstekelijke) muziek bespelen.

Het spel zelf is fraai verzorgd, met mooie cartoon-achtige graphics. Het is zeer goed speelbaar, zij het dat het niet echt eenvoudig is.

Alles in aanmerking genomen is *Chuck Rock* een verfrissend platformspel dat mij goed is bevallen.

Helen Balens

PRODUKTINFO

Fabrikant: Core Design
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/Bfr. 1899
Atari ST ƒ 89,50/Bfr. 1899

AMIGA

***Chuck Rock* is een zeer aardig spel, dat ik met veel plezier heb gespeeld. Het is niet eenvoudig het einddoel te bereiken, maar de aanhouder wint nog steeds.**

Zowel de graphics als de muziek en geluidseffecten zijn van hoog niveau. Regelmatig wordt de speler verrast, bijvoorbeeld op het moment dat hij onder een enorme dinosaurus moet doorlopen die dan prompt zijn vorige maaltijd op het hoofd van Chuck deponeert.

Gelukkig is niet iedereen Chuck vijandig gezind; sommige beesten helpen hem een handje. Voorbeelden hiervan zijn pterodactyls die Chuck vastpakken en naar een hoger gelegen platform vliegen en kikkers die - wanneer hij erop gaat staan - omhoog springen en zodoende Chuck een 'kontje' geven.

Alleen bij het verslaan van het laatste *boss monster* heb ik een kleine "bug" ontdekt. Wanneer men daar omlaag valt en rechts van het beest eindigt, is het onmogelijk om weer te ontsnappen. Ondanks dit storende foutje blijft *Chuck Rock* echter een zeer aardig spel, en een gewaarschuwd mens telt natuurlijk voor twee.

Edward Helven

AMIGA

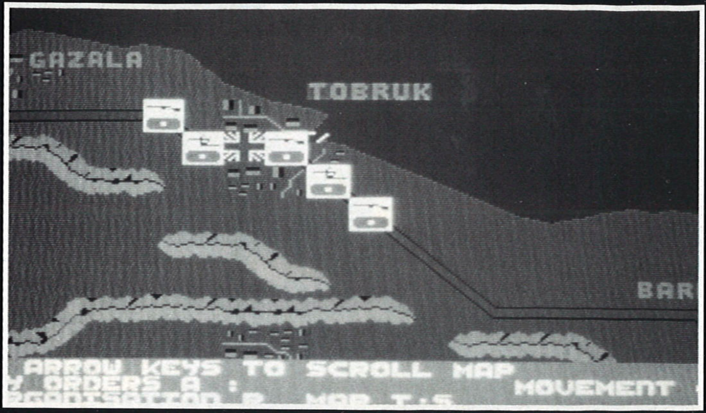


AFRIKA KORPS

HET REPERTOIRE VAN IMPRESSIONS TELT INMIDDELS ACHT STRATEGISCHE SPELLEN WAARMEE AL EEN KLEINE AANHANG ONDER DE LIEFHEBBERS VAN WARGAMES WERD OPGEBOUWD. DITMAAL STAAT DE TWEEDE WERELDOORLOG CENTRAAL.

WOESTIJNRATTEN

Afrika Korps is een strategische oorlogssimulatie die probeert de omstandigheden na te bootsen waarin de gevechten in Noord Afrika tijdens de Tweede Wereloorlog plaatsvonden. Het is geen getrouwe weergave van de historische gebeurtenissen in die periode, doch een spelsysteem waarmee alle legereenheden uit die tijd kunnen worden gegenereerd. U kunt zowel de rol aannemen van de beroemde Duitse Generaal Erwin Rommel als die van de bevelhebber van het Geallieerde leger, dan wel het Britse Achtste leger.
In de beste traditie van wargames wordt *Afrika Korps* in beurten gespeeld. Men heeft hiervoor twee hoofdkaarten; een overzichtskaart van het oorlogsgebied in Noord Afrika en een meer gedetailleerde kaart die 36 beeldschermen beslaat.
Het doel is - afhankelijk aan welke zijde u vecht - het verslaan van de tegenstander of het innemen van de stad El Agheila of Alexandria. Hoe u deze doelen verwezenlijkt wordt geheel aan de speler overgelaten.



AMIGA

BEVELEN

De legers worden bestuurd door de commandanten van de verschillende divisies afzonderlijk bevelen te geven. De troepen kunnen opdracht krijgen aan te vallen of defensieve manoeuvres uit te voeren, de computer voert daarna de orders uit.
De speler wordt door de brigade-commandanten en het hoofdkwartier op de hoogte gehouden van troepenbewegingen en aan het einde van elke beurt wordt men geïnformeerd over de kracht en de zwakke plekken van beide zijden.

Andere factoren die van invloed zijn op het verloop van de strijd zijn de terreinomstandigheden en het openhouden van bevoorradingsroutes.
Zoals dat in werkelijkheid ook het geval is, verlagen bergen de mobiliteit, terwijl het uitblijven van nieuwe voorraden fatale gevolgen kan hebben.
Niemand heeft ooit gezegd dat het leven van een commandant eenvoudig is.

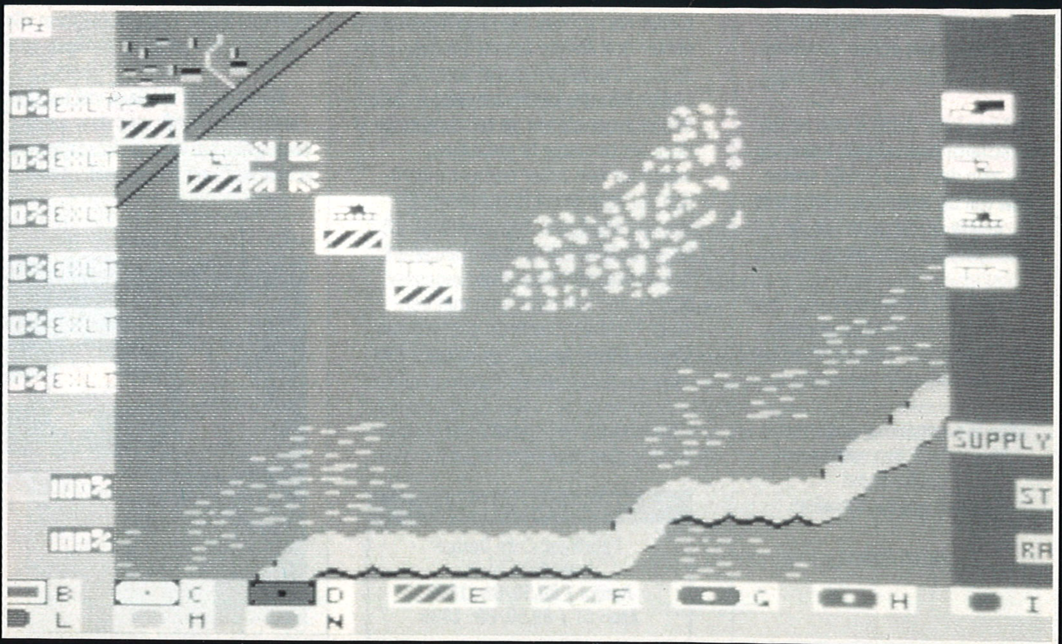
PRODUKTINFO

Fabrikant: Impressions
Leverbaar voor
Amiga ca. ƒ 95,00/Bfr 1900
Atari ST ca. ƒ 95,00/Bfr 1900

Dit spel zal - net als *Blitzkrieg: May 1940*, het andere spel van Impressions met de Tweede Wereldoorlog als onderwerp - voornamelijk de liefhebbers van oorlogssimulaties (al dan niet de bordspel uitvoeringen daarvan) aanspreken. *Afrika Korps* is geen spel voor liefhebbers van actiespellen die wel eens wat moeilijkers willen.
Het spel biedt eerder een historische simulatie dan een exacte nabootsing van de gebeurtenissen uit de betreffende periode. Met andere woorden, de speler kan doen en laten wat in hem opkomt.
Er bestaan bijvoorbeeld geen vaste scenario's (het verdedigen van Tobruk zou voor de hand hebben gelegen) waardoor men het eerste uur waarschijnlijk niet echt weet wat men moet doen.
Om dit probleem op te vangen wordt een boekje bijgeleverd waarin historische achtergrondinformatie wordt gegeven, inclusief wat opmerkingen van de ontwerper van *Afrika Korps* waardoor het begin van het spel wat vereenvoudigd wordt.

De presentatie van het spel is de enige teleurstelling. Het kan worden bestuurd met de muis of het toetsenbord, maar de mogelijkheden zijn nogal gelimiteerd. Er kunnen weinig orders worden gegeven, zodat de atmosfeer van een militaire campagne nooit helemaal wordt opgeroepen.
Voor iemand die op zoek is naar een computertegenstander is het spel veel beter geschikt, aangezien het op drie niveaus kan worden gespeeld. Het eerste is echt voor beginners in dit genre, voor geoefende spelers is het te eenvoudig. Wanneer men nog nooit eerder een *wargame* heeft gespeeld is het echter een goede introductie tot dit type spel.
Op de twee volgende niveaus biedt de computer goed tegenstand, zonder onredelijk moeilijk te worden.
Een van de aardige aspecten van het spel is dat gaandeweg reservetroepen beschikbaar komen. Tel hierbij op een kaart die 36 beeldschermen beslaat en de variëteit aan tegenstanders en gevaren en men verkrijgt een goed *wargame*.

Kati Hamza



AMIGA

LOGICAL

PRODUKTINFO

Fabrikant: Rainbow Arts
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 79,50/Bfr 1589
Atari ST ƒ 79,50/Bfr 1589
C64 cass ƒ 39,95/Bfr 799
C64 disk ƒ59,50?Bfr 1189
MS-DOS ƒ 79,50/Bfr 1589
Videokaarten:
EGA/VGA/Tandy 16 kleuren
Muziekkaarten: AdLib

Tja, hoe begint men in 's hemelsnaam met het uitleggen van een spel als *Logical*? Laat ons maar niet verder treuzelen en proberen het principe van dit puzzelspel - want dat is het - duidelijk te maken.

INGREDIËNTEN

Men neme: ballen in vier verschillende kleuren, een soort tramrails en draaibare plateaus waarin vier gaten zitten. In de gaten passen ballen. Tot zover is het principe - zoals het een puzzelspel van enig niveau betaamt - zeer eenvoudig.

Ergens boven in beeld verschijnt een bal die van rechts naar links rolt totdat deze in een gat in een plateau tuimelt. Door de schijf steeds een kwart slag te draaien kunnen hierin vier ballen worden opgevangen. Wanneer de bal onderweg nergens in een plateau kan vallen, rolt hij door naar het einde van het beeldscherm en keert dan terug. Een nieuwe bal verschijnt pas nadat de vorige bal tot rust is gekomen.

De bedoeling van het spel is het verzamelen van vier ballen van dezelfde kleur in dezelfde draaischijf. Lukt dit, dan exploderen de ballen en verkleurt de schijf, die hierna wel normaal blijft functioneren. Nadat men alle draaischijven op deze manier van kleur heeft laten veranderen is het niveau opgelost en kan men aan het volgende, van de in totaal 99 niveaus, beginnen.
Tot hier is het nog allemaal redelijk simpel uit te leggen, nietwaar?

MAAR NU

De draaischijven zijn onderling verbonden door een soort tramrails. Hierbinnen kan men de bal van draaischijf naar draaischijf schieten. Het is derhalve een continu draaien met de schijven en verplaatsen van ballen. Echter, er kunnen niet meer dan vier ballen tegelijk over de rails rollen.
Stuiten ze op een inmiddels gevuld gat, dan rollen ze terug naar de plaats waar ze vandaan kwamen.

Op de latere niveaus wordt het allemaal nog veel leuker. Er worden dan hindernissen geïntroduceerd, zoals poortjes die alleen ballen van een bepaalde kleur laten passeren, stukjes één-richtingsverkeer, poortjes die de ballen van kleur laten veranderen en teleporteercellen. Combinaties van één-richtingsverkeer en delen die slechts een bal van een bepaalde kleur doorlaten hebben tot gevolg dat een verkeerd gekleurde bal constant heen en weer blijft rollen zonder dat er nog iets mee te doen valt.

NOG MEER PROBLEMEN

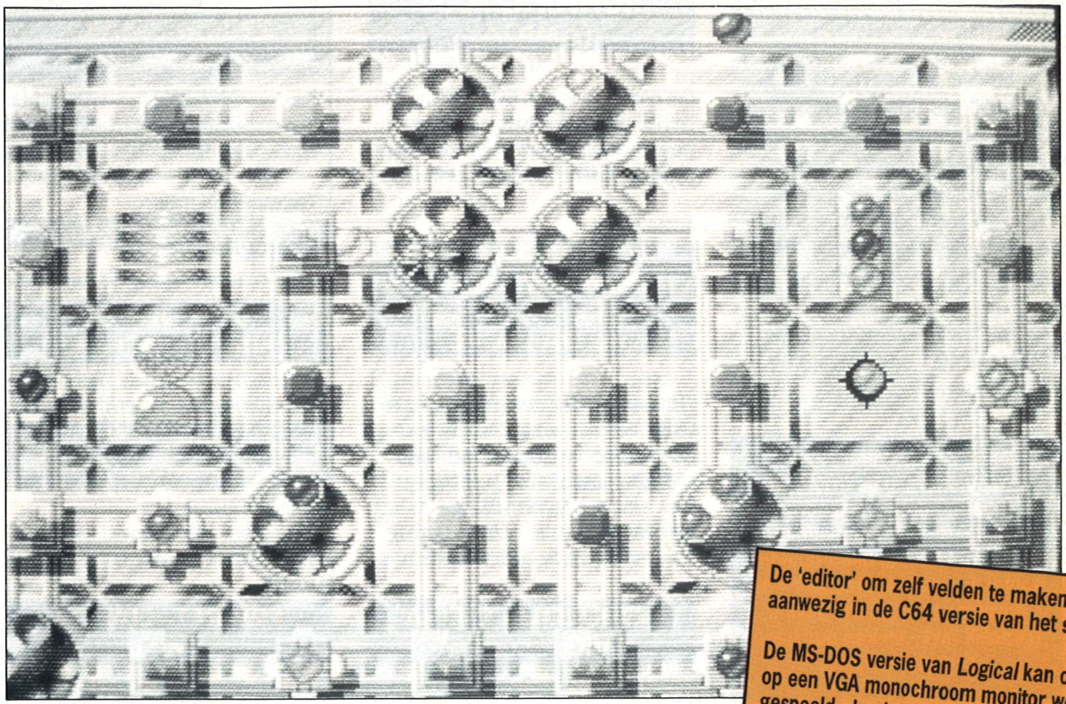
Nog wat verderop in het spel komen we een soort stoplicht tegen. Is de volgorde van de kleuren in het stoplicht bijvoorbeeld blauw, rood, geel, dan moet men eerst vier blauwe ballen bij elkaar in een plateau brengen, waardoor deze ontploffen en het bovenste licht uitgaat. Hierna volgen dan rood en geel. De vierde kleur ballen verdwijnt pas nadat het stoplicht gedoofd is.

Echt moeilijk wordt het pas wanneer men weer wat verder in het spel is doorgedrongen. Men ziet dan soms een patroontje in beeld verschijnen met daarin vier ballen van verschillende kleur. De speler is nu verplicht eerst dit patroon exact na te maken voordat het spel weer zijn normale verloop hervat. Combinaties van stoplichten en kleurpatroontjes komen uiteraard ook voor.

TIJDLIMIET

Het spreekt vanzelf dat dit alles vergezeld gaat van niet één, maar twee verschillende tijdlimieten. Om te beginnen moet men de bal die in het spel is gebracht binnen een bepaalde tijd in een draaischijf hebben opgevangen.
Met de nieuwe bal start deze tijdlimiet weer van voren af aan.
Daarnaast heeft men ook nog eens een tijdlimiet voor het oplossen van het hele niveau.
Het overschrijden van één van beide tijdlimieten kost een leven.
Spanning en stress volop dus.

AMIGA



De 'editor' om zelf velden te maken is niet aanwezig in de C64 versie van het spel.

De MS-DOS versie van *Logical* kan ook op een VGA monochroom monitor worden gespeeld. In plaats van kleuren tonen de ballen dan letters.

WACHTWOORDEN

Na het voltooien van een niveau geeft het programma een wachtwoord zodat men bij een volgende sessie niet eerst weer de eerste niveaus hoeft door te spelen. *Logical* bevat tevens een 'editor' waarmee men naar hartelust eigen velden kan ontwerpen. Ook bij deze 'editor' zit echter een boa constrictor onder het gras. Om de 'editor' te benaderen heeft men een wachtwoord nodig. En jawel hoor, dit wachtwoord krijgt men pas nadat alle normale niveaus zijn uitgespeeld. Soms zou je programmeurs hun strot wel kunnen omdraaien.......

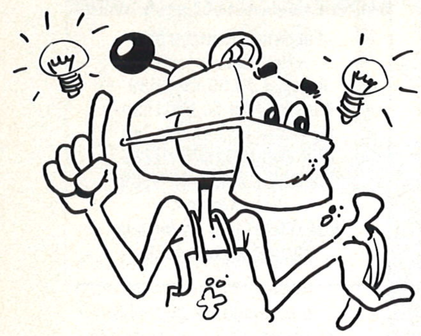
AMIGA/ATARI ST

Onze arme hoofdredacteur heeft het weer eens moeilijk. Niet alleen is mijn waarde collega Peter Nouzo al dagen (en nachten) lang in de weer met het spel *Shanghai 2 (Zie elders in Hoog Spel. Red)* en daardoor zo goed als uitgeschakeld wat betreft het verrichten van andere werkzaamheden, maar om de zaken nog erger te maken wist ik mijn handen te leggen op *Logical*, het nieuwe spel van Rainbow Arts. Momenteel zijn dus twee redactieleden uitgeschakeld.
Erger nog, Peter en ik houden beiden een computer permanent bezet. Mocht Hoog Spel dus weer te laat verschijnen, dan mag u ons beiden de schuld geven.

Het is al weer een tijdje geleden dat ik een spel heb getroffen dat zo verslavend is als *Logical*.
's Middags om een uur of twee begon ik nietsvermoedend te spelen.
Op een gegeven moment begon de honger wel erg onweerstaanbaar te knagen, hetgeen geen wonder mocht heten toen ik zag dat het al vier uur 's nachts was.
(Dit betaal ik dus niet als overwerk uit Helen!! Red)

Beweer straks dus niet dat ik u niet heb gewaarschuwd!

Helen Balens



DOKTER STIKKIE WEET

Speeltips mogen in Hoog Spel niet ontbreken.
Grijp deze kans op roem: stuur in die tips, codes, kaarten en al dat fraais.

Dr. Stikkie probeert zoveel mogelijk de tips te testen. Soms bestaan er echter - voor dezelfde computer - verschillende versies van hetzelfde spel en werkt een tip slechts op één bepaalde versie. Dit is helaas niet te voorkomen.

Iedere met name genoemde inzender kan een verrassing verwachten.

Dokter Stikkie verzoekt alle inzend(st)ers in de brief zelf naam, adres, postcode, woonplaats en telefoonnummer te vermelden. Hij heeft nu een aantal tips zonder afzender - de enveloppes krijgt Dr. Stikkie namelijk niet - en kan dus geen presentje sturen.

**Dr. Stikkie hanteert de volgende regels bij tips.
Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als <Q> en <F10>. Joypad-bewegingen en toetsindrukken bij spelcomputers staan cursief.**

BURAI FIGHTER (GAME BOY)

Dit moeilijke spel wordt wat eenvoudiger wanneer de passwords bekend zijn.

ACE level:

2. GBHC
3. MHCB4. CDMN
5. KDPG

ULTIMATE Level:

1. GDCP
2. LMCJ
3. CCHL
4. HFKP
5. BNGN

Olivier Lambrechts / Hassel
Niels Mandemakers / Waspik

LOMBARD RALLY (MS-DOS)

Om hier meer geld te krijgen dient in het file NAAM.SAV de zevende en achttiende hex code in FF25 veranderd te worden. Uw beurs zal dan gespekt worden met ruim £ 9000.

Alex van Ballegooy
Amsterdam

RUNNING MAN (AMIGA)

Om oneindige levens te krijgen moet in de High Score DdliSsKk ingetikt worden. We hebben niet kunnen testen of dit op andere computers ook werkt.

Arcee Narain
Amsterdam

STRIDER (SEGA MEGA DRIVE)

Wanneer u in dit razend moeilijke spel verder wilt gaan waar u het loodje gelegd hebt - en uiteraard met volle energie - moet u het volgende doen. Druk aan het begin van het spel wanneer de Meester lacht op *Omlaag*, druk vervolgens *A*, *C*, *B*, *C* en *A* in.

POPULOUS (SEGA MEGA DRIVE)

Experimenteren met de codes kan aardige verrassingen opleveren. Wanneer u de *B* toets ingedrukt houdt wanneer u een password invoert, krijgt u cijfers in plaats van letters. Waar belandt u nu weer?

E-SWAT (AMIGA/ST)

Pauzeer en spel en tik JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU voor 99 credits.

PRINCE OF PERSIA

We hebben zoveel tips voor de MS-DOS versie van dit spel ontvangen dat we in Hoog Spel 6 een aparte pagina hieraan zullen besteden. Maar waar blijven de tips voor de Amiga en ST versies? We willen zo compleet mogelijk zijn nietwaar?

KID ICARUS (NINTENDO NES)

De volgende code heeft een aardig resultaat.

ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS

Gösta Voogt
Zuidland

LEMMINGS (ALLE COMPUTERS)

Deze codes waren uiterst welkom, vele redactieleden slaakten een zucht van verlichting. Bevreemdend is echter dat sommige codes op de ene *Lemmings* wel en op een andere niet werken. Bovendien worden ook wel eens andere codes voor levels gegeven. Iemand een oplossing hiervoor?

	Fun Level	*Tricky Level*	*Taxing Level*	*Mayhem Level*
1.	HBANLMFPDV	MFIBAJLNFS	NHMFHF	ALHV
2.	IJJLDNCCCN	BINCMFHQDO	FIBIJLMOFL	HMFHFINMHO
3.	OHNLHCADCN	BAJHLDIBEO	IBANLMFPFY	MFHFAJLNHX
4.	HNLHCIOECW	IJHLDIBCEX	BINLMFIQFR	FHFIJLMOHQ
5.	LDLCAJNFCK	NHLDIBADEU	FAJHLDHBGT	HFANLMFPHN
6.	DLCIJNLGCT	LDIBINEEN	IJHLDHFCGM	FINLMFHQHW
7.	HCANNNLHCW	LDIBAJLFEW	NHLDHFADGJ	FAJHLDIBIW
8.	CINNLDLICJ	DIBIJLLGEP	HLDHFINEGS	IJHLDIFCIP
9.	CEKHMDLJCO	IBANLLDHEM	LDHFAJLFGL	NHLDIFADIM
10.	MKHMDLCKCX	BINLLDIIEV	DHFIJLLGGV	HLDIFINEIVI

Volgende keer meer.

Leslie Wouters, Huissen.

BAD DUDES (NINTENDO NES)

Sluit beide joypads aan en druk op het tweede joypad achtereenvolgens op *B*, *A*, *Omlaag*, *Omhoog*, *Omlaag*, *Omhoog*, en vervolgens op *START* van het andere joypad.

Gösta Voogt
Zuidland

F29 RETALIATOR (AMIGA)

Zoals bekend is het landen in een vluchtsimulator niet echt eenvoudig. De volgende tip kan hulp bieden. Op sommige versies van *F29* werkt deze tip echter niet.

Tik op het 'enrollment' scherm in plaats van uw eigen naam THE DIDY MAN. Vervolgens <ENTER> om te beginnen.

ROBOCOP 2 (AMIGA)

Om vals te spelen dient tijdens het titelscherm SERIAL INTERFACE ingetikt te worden. Met <F9> slaat u nu velden over, terwijl met <F10> u geen leven verliest wanneer u neergeschoten wordt.

Marcel Heijink
Velp

E-MOTION (MS-DOS)

Dit curieuze actie spel heeft menig redactielid tot wanhoop gedreven. Van onze correspondent in Zoetermeer wat hints om meer van het spel te zien.

Tik tijdens het scherm met het gezicht van Albert Einstein MOONUNIT. Er is niets bijzonders zichtbaar op het scherm, maar start het spel en u heeft de volgende opties:

<F1>	één level vooruit
<F2>	één level terug
<F3>	tien levels vooruit
<F4>	tien levels terug

Diepek Jairam
Zoetermeer

RAMPAGE (LYNX)

Start het spel en druk éénmaal op de *A* of *B* toets. Druk tweemaal op *PAUZE* en kies een van de karakters. U krijgt nu de krant, houdt *OPTION 1* ingedrukt en kies met het joypad het gewenste level. Het laatste level is 61.

A. Niemeyer
Norg

GHOULS "N" GHOST (C64)

Tik in de hoogste score tabel WIGAN RLFC in. De <A> toets indrukken zorgt voor bescherming terwijl u met de <S> toets naar een volgend level gaat.

Diepek Jairam
Zoetermeer

TURRICAN II (ALLE COMPUTERS)

Wist u al dat er in de Amiga en Atari ST versie een speciale introductie ingebouwd zit?
Laat hiervoor het intro waarin Turrican zijn verschillende wapens laat zien tweemaal door lopen, hierna volgt de speciale introductie.

Amiga/Atari ST

U komt in de cheat modus door het muziek menu in te gaan (druk op de

RAAD!

<SPATIEBALK> tijdens het titelscherm) en kies de eerste optie: *INTRO SOUNDS/MUSIC*. Tik nu 42.

C64

Jammer genoeg is er voor de C64 geen cheat modus.
Een handige tip waar Karin de Graaff mee aan kwam zetten, is:

1. sluit een tweede joystick aan op poort 2
2. trek uw schoenen uit
3. plaats de tweede joystick in de juiste positie
4. met uw grote teen bedient u nu de vuurknop van deze joystick

Op deze manier kunt u de gyroscoop en het superwapen bedienen terwijl u normaal beweegt met de andere joystick.
U hoeft dus niet meer iedere keer de <SPATIEBALK> in te drukken.

WINGS OF FURY (AMIGA)

Tijdens het spelen tikt u COLIN WAS HERE. U heeft nu de volgende opties:

<C> wapens veranderen
<M> oneindige hoeveelheid wapens
<P> extra leven



<D> onzichtbaar
<F> brandstof aanvullen

Marcel Harkema, Giekerk

MEAN STREETS (MS-DOS)

In Hoog Spel 4 stond een tip voor dit spel. Een klein drukfoutje maakte echter het password voor de green card onjuist; dit password moet PAWN zijn.

BUDOKAN

Ga in de COURT YARD naar het DOYO gebouw rechtsbeneden. Wandel de gang vóór het gebouw helemaal naar rechts in. Druk nu op de <B> toets om in een *Break Out* spel terecht te komen.

THUNDERBIRDS (ALLE COMPUTERS)

Regelmatig bereiken ons vragen - en zeker nu de oorspronkelijke TV serie herhaald wordt; u kijkt toch ook ? - over dit prachtige arcade adventure van Grandslam. En iedere keer weer dezelfde klacht: slechts één van de vier adventures is op te starten. Toch wordt in de handleiding overduidelijk uitgelegd dat dat ook de bedoeling is. *Thunderbirds* bestaat uit vier afzonderlijke arcade adventures die achter elkaar gespeeld moeten worden. Dat betekent dat uitsluitend het eerste adventure direct opgestart kan worden. Het tweede, derde en vierde adventure kunt u alleen spelen wanneer u het voorafgaande adventure uitgespeeld hebt. U krijgt dan een code waarmee het volgende deel te starten is.

Maar om van het gezeur af te zijn, bij deze de codes:

Level 2: recovery
Level 3: aloysius
Level 4: anderson

Thunderbirds fanaten herkennen hierin ondermeer de naam van de geestelijke vader van de Thunderbirds, Gerry Anderson.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (AMIGA/ST)

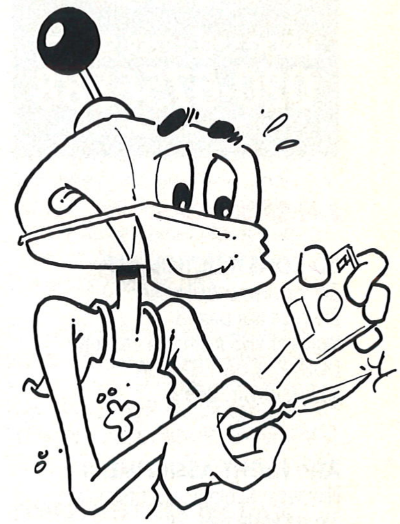
Een onuitstaanbaar spel, maar onbeperkte energie helpt. Start het spel op en voer eerst de codes 8859 en 1506 in voordat u de juiste, gevraagde code invoert. Druk na het beginnen van het spel de <HELP> toets in.

Jorrit Stroosma, Groningen

LOW BLOW (MS-DOS)

In dit spannende boks-spel van Electronic Arts kan gemeen vals gespeeld worden. Op een bepaald moment kijken de scheidsrechters elkaar aan, waarbij het patroon iedere keer gelijk is: eerst twee en vervolgens alle drie. Zorg dat wanneer de twee scheidsrechters elkaar aankijken u de beide mep-knoppen indrukt en ingedrukt houdt. Een gemene trap tegen de edele delen van de tegenstander is het resultaat. Deze tactiek heeft echter één nadeel, wanneer u hier eenmaal mee begint is de kans groot dat uw tegenstander op gelijke wijze wraak neemt.

Mark Burgman
Alphen a/d Rijn



CHIP'S CHALLENGE TIPS

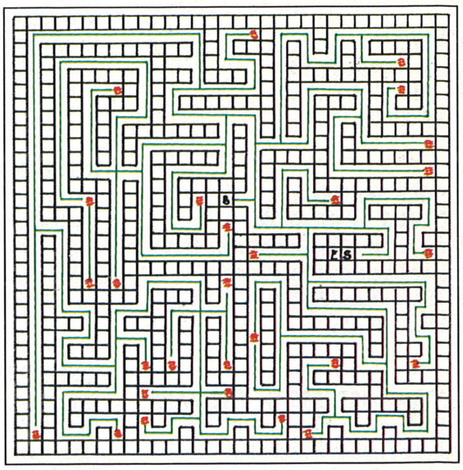
De hierbij afgebeelde kaarten zijn gemaakt door A. Niemeyer uit Norg. Hopelijk in de volgende Hoog Spel meer van dit fraais.

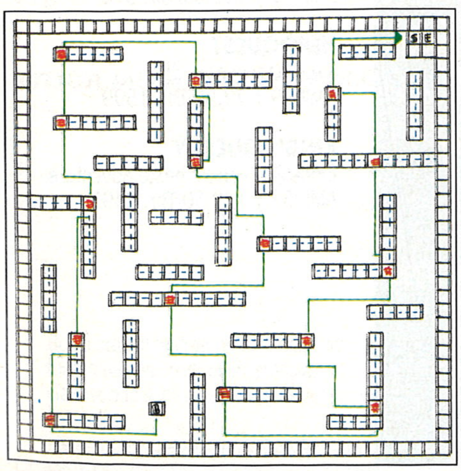
Nummer 1 is level 141 code: MCJE ,
Nummer 2 is level 142 code: UCRY,
nummer 3 is level 143 code: OKOR
nummer 4 is level 67 code: GGJA.

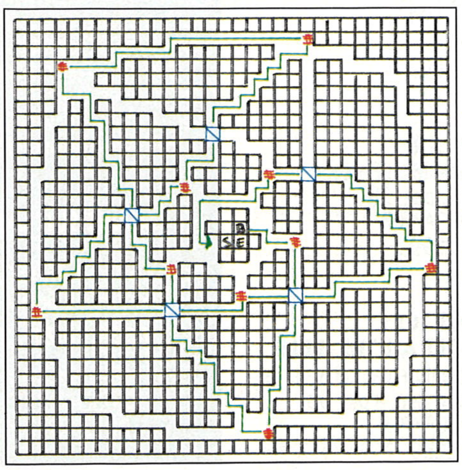
Indeling als volgt:

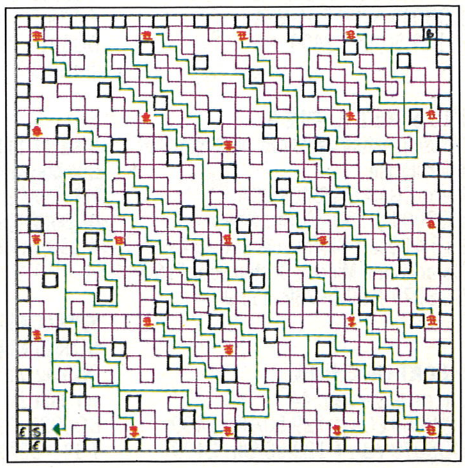
		4
1	2	3

——— = DE TE VOLGEN WEG
= CHIPS
= EEN BLOKJE DAT JE NIET ZIET, MAAR WAT ER WEL ZIT
= BEGINPUNT
B = CHIP'S SOCKET
S = EINDPUNT
E = IJS
= EEN BLOKJE DAT JE GEWOON ZIET
- - - - GEEFT AAN WAAR BEESTEN HEEN EN WEER LOPEN









HET BETERE SPEL

HOOG SPEL SERVICE

HOOG SPEL LEZER-SERVICE

U kent dat wel, u wilt een bepaald spel hebben en nergens is het te koop. Met ingang van heden is dat afgelopen. Bel Hoog Spel, geef uw droomspel op en wij zullen dat voor u verzorgen. Binnen 24 uur heeft u antwoord of het spel nog leverbaar is, wat de prijs is en hoe lang levering gaat duren. Probeer het eens, u zult versteld staan!!

HOOG SPEL LEZER-SERVICE

020-6756888

vraag naar Ludmilla!

MS-DOS

3D CONSTRUCTION KIT
Zelf spellen ontwikkelen.
Zie recensie pag. 8
Inclusief VHS instructie cassette
DOS073 CGA/EGA/VGA
*f*139,50/Bfr. 2699

ATP: FLIGHT ASSIGNMENT
Nieuwste Sublogic vluchtsimulator
Zie recensie pag. 26
DOS066 CGA/EGA/VGA
f 129,50/Bfr. 2499

CASTLES
Zie recensie pag. 11
DOS067 CGA/EGA/VGA
f 99,00/Bfr. 1999

CHUCK YEAGER COMBAT SIMULATOR
Nieuwste vluchtsimulator van Chuck Yeager. Vele combat missies.
DOS071 CGA/EGA/VGA
f 99,00/Bfr. 1999

ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK
Het beroemde adventure met de schone Elvira in de hoofdrol.
Zie Hoog Spel 3, pag. 42
DOS049 640K EGA/VGA
f 129,50/Bfr. 2499

F15 STRIKE EAGLE II
Volledig natuurgetrouwe vluchtsim van MicroProse.
Herc/CGA/EGA/640K VGA
DOS009 *f* 139,50/Bfr. 2699
F15 II Desert Storm scenario disk
Datadiskette Midden Oosten voor F15 II
DOS079 *f* 59,50/Bfr. 1199

HEART OF CHINA
Zie recensie pag. 44
DOS069 EGA *f* 129,50/Bfr. 2499
DOS070 VGA *f* 129,50/Bfr. 2499

JETFIGHTER II
Zie recensie pag. 48
DOS071 CGA/EGA/VGA
f 129,50/Bfr. 2499

KING'S QUEST V
Deel 5 van de beroemde serie.
Adventure voor beginners.
Zie Hoog Spel 3, pag. pag. 31.
DOS006 EGA/ PS/2 /MCGA
f 139,50/Bfr. 2699
DOS007 640K 256kl VGA (AT)
f 149,50/Bfr. 2899

LINKS
Perfecte golfsimulatie
Zie recensie Hoog Spel 3, pag. 18
640K 256kl VGA/MCGA
DOS004 *f* 129,50/Bfr. 2499

MARIO ANDRETTI RACING
Nieuwe race spel van Electronic Arts.
DOS071 EGA/VGA *f* 89,50/Bfr. 1799

QUEST FOR GLORY II
Sierra adventure
Zie Hoog Spel 3, pag. 33
Herc/CGA/640K EGA/VGA
DOS012 *f* 139,50/Bfr. 2699

RAILROAD TYCOON
Met treintjes spelen, simulatie
Hoog Spel 1, pag. 60
CGA/EGA/640K VGA
DOS014 *f* 129,50/Bfr. 2499

RED BARON
Sierra's grandioze WO I vluchtsimulator. Zie ook Hoog Spel 4 pag. 56
DOS015 EGA *f* 139,50/Bfr. 2699
DOS016 VGA (AT) *f* 139,50/Bfr. 2699

RISE OF THE DRAGON
Dynamix/Sierra adventure in de toekomst
Zie Hoog Spel 3, pag. 21
DOS018 CGA/EGA
f 139,50/Bfr. 2699
DOS019 VGA (AT)
f 139,50/Bfr. 2699

SILENT SERVICE 2
Duikbootsimulatie MicroProse
Zie Hoog Spel 2, pag. 28
DOS022 CGA/EGA/VGA
f 139,50/Bfr. 2699

SPELLCASTING 101 - SORCERERS GET ALL THE GIRLS
Ondeugend adventure dat Larry verre verslaat Zie Hoog Spel 3 pag 58
DOS021 CGA/EGA/VGA
f 119,00/Bfr. 2299

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
Lucasfilm vluchtsimulator
Zie recensie pag. 28
Hard disk benodigd
DOS065 EGA *f* 99,00/Bfr. 1999
DOS066 VGA *f* 99,00/Bfr. 1999

SIM EARTH
Opvolger van Sim City; planeetsimulatie. Zie recensie Hoog Spel 4, pag. 8
640K Herc/EGA/VGA/MCGA (GEEN CGA!!)DOS001 *f* 139,50/Bfr. 2699

SPACE QUEST IV
Roger Wilco in problemen. Adventure
Zie Hoog Spel 4, pag. 34
DOS040 EGA *f* 139,50/Bfr. 2699
DOS041 VGA 256kl
f 139,50/Bfr. 2699

TRACON 2
Luchtverkeersleiding simulatie
Zie Hoog Spel 1, pag. 34
Met Ned. handl. en extra boek over luchtverkeersleiding in Nederland.
Inclusief datadisk Europa (Schiphol).
Te koppelen met Flightsimulator.
Herc/CGA/EGA/VGA
DOS024 *f* 169,50/Bfr. 3299

ULTIMA - MARTIAN DREAMS
Beleef Barsoom (de planeet Mars) zoals Richard Rice Burroughs deze beschreef. RPG in de beste Ultima traditie.
DOS079 EGA *f* 119,00/Bfr. 2299
DOS080 VGA (AT) *f* 119,00/Bfr. 2299

WONDERLAND
Wonderschoon adventure. Zie Hoog Spel 3 pag. 19
DOS017 Herc/CGA geen graphics
EGA/VGA/SVGA *f* 119,00/Bfr. 2299

LEISURE SUIT LARRY V
UNIEKE AANBIEDING

Schrijf nu in op de nieuwste Larry en u krijgt dit nieuwe zeer ondeugende adventure als eerste tegen een uiterst lage prijs.
De VGA versie van *Larry 5* wordt verwacht eerste week oktober, de EGA versie eind oktober.

LEISURE SUIT LARRY 5

Normale prijs *f* 169,50/Bfr. 3399
Voor Hoog Spel lezers:
***f* 139,50/Bfr. 2699**

Bestelnummer:
DOSLARRY1 EGA
DOSLARRY2 VGA

SPECIALE AANBIEDING

FALCON 3.0
Speelbare demo van deze grandioze vluchtsimulator. Wanneer u besluit tot aanschaf over te gaan krijgt u het bedrag van de demo disk terug. Hard disk nodig.
DOS062 VGA HD *f* 17,50

Belgische lezers: U kunt deze disk bestellen door een Eurocheque t.w.v Hfl. 17,50 in te zenden.

AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT
Zelf spellen ontwikkelen. Zie recensie pag. 8
Inclusief VHS instructie cassette
AMI073 *f* 139,50/Bfr. 2699

512K RAM GEHEUGENUITBREIDING
Eindelijk kunt u de nieuwste spellen spelen. Een RAM uitbreiding is zowat noodzakelijk met de nieuwe Sierra adventures.
AMI041 *f* 129,00/Bfr. 2499

AMOS GAMES CREATOR
Maak uw eigen spellen
AMI021 *f* 139,50/Bfr. 2699

AMOS COMPILER
Hulpprogramma voor 3D toepassingen.
AMI038 *f* 119,-/Bfr. 2299

AMOS 3D
Maak uw eigen spellen
AMI021 *f* 139,50/Bfr. 2699

AMOS CREATOR + COMPILER
AMI037 *f* 199,00/Bfr. 3899

AMOS CREATOR + COMPILER + 3D
AMI040 *f*299,-0/Bfr. 2699

F15 STRIKE EAGLE II
De beroemde MicroProse vluchtsim nu ook voor de Amiga.
AMI051 *f* 119,00/Bfr. 5749

HEROQUEST
Zie recensie pag. 35
AMI039 *f* 79,50/Bfr. 1599

KING'S QUEST V
Eindelijk. Sierra's beste adventure.
AMI052 *f* 129,50/Bfr. 2599

NAM
Zie recensie pag. 38
AMI059 ƒ 89,50/Bfr. 1799

POWERMONGER
Verover de wereld
Zie Hoog Spel 3 pag. 5
AMI005 ƒ 99,00/Bfr. 1999

RAILROAD TYCOON
Zie recensie pag. 17
AMI040 ƒ 119,00/Bfr. 2299

THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN
Sublieme Lucasfilm vluchtsimulator waarin U de beroemde slag om Engeland in WO II meemaakt.
AMI050 ƒ 99,00/Bfr. 1999

WONDERLAND
Wonderschoon adventure. Zie Hoog Spel 3 pag. 19
AMI052 ƒ 99,00/Bfr. 1999

ATARI ST

3D CONSTRUCTION KIT
Zelf spellen ontwikkelen. Zie recensie pag. 8
Inclusief VHS instructie cassette
ST030 ƒ 119,00/Bfr. 2299

F15 STRIKE EAGLE II
De beroemde MicroProse vluchtsim nu ook voor de Atari ST.
ST031 Kleur ƒ 119,00/Bfr. 2299

F19 STEALTH FIGHTER
MicroProse vluchtsimulator
ST001 ƒ 99,00/Bfr. 1999

HEROQUEST
Zie recensie pag. 35
ST039 ƒ 79,50/Bfr. 1599

MIDWINTER II - FLAMES OF FREEDOM
Als eerste voor de ST. Het vervolg op een klassieker.
ST040 ƒ 119,00/Bfr. 2299

NAM
Zie recensie pag. 38
ST059 ƒ 89,50/Bfr. 1799

COMMODORE 64

MERCS
Zie recensie pag. 19
COM023 cass ƒ 39,95/Bfr. 799
COM024 disk ƒ 55,00/Bfr. 1099

ROBOCOP 2
Zie Hoog Spel 3, pag. 34
COM008 ROM ƒ 79,95/Bfr. 1599

ELVIRA, MISTRESS THE DARK
Het beroemde adventure met de schone Elvira in de hoofdrol. Nu ook voor C64 leverbaar.
Zie Hoog Spel 3, pag. 42
COM020 Disk ƒ 89,50

HEROQUEST
Zie recensie pag. 35
COM021 cass ƒ 35,00/Bfr. 699
COM022 disk ƒ 55,00/Bfr. 1099

NABESTELLEN OUDE NUMMERS.

Heeft u een nummer van Hoog Spel gemist? Gelukkig is het nu ook mogelijk Hoog Spellen na te bestellen. Maak daartoe ƒ 7,95 per nummer over naar een onzer rekeningen onder vermelding van de gewenste editie(s). U hoeft de bestelbon hiervoor niet in te zenden.

LET OP!! Voor België: zendt een Eurocheque voor het juiste bedrag in guldens.

HOOG SPEL 1
Spellen: *Anarchy, Apprentice, Centurion, Chip s Revenge, Codename Iceman, F19 Stealth Fighter, Gauntlet, Hoyle s Book of Games 2, Kick Off 2, Klax, Lost Patrol, Mid Winter, Nuclear War, Operation stealth, Oriental Games, PGA Tour Golf, Player Manager, Powerboat USA, Pro Tennis Tour, Ra, Railroad Tycoon, Secret of the Silverblades, Silent Assault, Simon s Quest, Tracon II, Treasure Trap* .

Naast de vaste rubrieken ondermeer artikelen over de Atari Lynx, tien jaar adventures van Sierra On-Line en de Powarcade, een gokhalkast voor thuis.

HOOG SPEL 2
Spellen: *Battle Chess 2, Blue Lightning, Buck Rogers, Corporation, Dragonflight, Electrocop, Future Wars, Gold of the Aztecs, The Immortal, Ishido, James Pond, Klax, Kwirk, Legend of Faerghail, Lord of the Sword, Lotus Esprit Turbo Challenge, Murder, Nightbreed, Over the Net, Plotting, Ports of Call, Projectyle, Revenge of the Gator, Rogue Trooper, Satan, Secret of Monkey Island, Shadow of the Beast 2, Silent Service 2, The Spy Who Loved Me, Stormlord, Subbuteo, Supremacy, Team Yankee, Tennis Ace, Testdrive III, Thunderforce II, UN Squadron, Wonderboy III en Zoom* .

Naast de vaste rubrieken ondermeer de Nintendo Game Boy en de C64GS, uniek nieuws over de C65 van Commodore en cartridge software voor de Amiga. Bovendien een historisch overzicht van het fenomeen spelcomputers, een artikel over het gebruik van PC's als spelcomputers en het laatste nieuws over de samenwerking tussen IBM en Sega.

HOOG SPEL 3
Spellen: *Badlands, Battle Command, Chase HQ 2, Chessmaster, Covert Action, Dark Spyre, Elvira, Fester's Quest, Gates of Zendocon, King's Quest V, Lightspeed, MUDS, NARC, Narco Police, Pang, Powermonger, Puzznic, Quest for Glory II, Rise of the Dragon, Roadblasters, Robocop 2, Shanghai, Slime World, Speedball 2, Spellbound, Spellcasting 101 - Sorcerers get all the girls, Super Skweek, Sword of Sodan, Total Recall, Toyota Celica GT, Turtles, Wing Commander, Wonderland, Wrath of the Demon en Z-Out* .

Verder een verslag van de CES, een grote computerbeurs in Las Vegas, de advenbture tips van Ghlen Livid en Dr. Stikkie.

HOOG SPEL 4
Spellen: *Battle Squadron, Box Jockey, Chip's Challenge, Dammen, Dragon's Breath, Elite Plus, F-1 Race, Fray, GODS, Hard Drivin' 2, Hill Street Blues, Hitchhiker's guide to the Galaxy, Hound of Shadow, Ilyad, Knights of the Sky, Leather Godessess of Phobos, Leisure Suit Larry Trilogy, Lemmings, Links - Bountifull Course, Mighty Bombjack, Millionaire 2, Ms. Pacman, Pick 'n Pile, Pro Tennis Tour 2, Red Baron, Robocop, Robo-Squash, Shadow of the Beast, SimEarth, Space Quest IV, Spirit of Excalibur, Stratego, S.T.U.N. Runner, Super Monaco GP, Team Suzuki, Tetris, Turrican 2, Vaxine, Zany Golf en Zeliard* .

Daarnaast de Sharp Organizer, de perfect electronische agenda met nu ook spellen, nog meer ruimte voor Ghlen Livid, MSX Turbo R en het begin van het supercomplete adventure overzicht.

BESTELBON

Naam: ....

Adres: .... Postcode: ....

Woonplaats: .... Land: ....

Computer: .... MS-DOS A-drive: 3.5"/5.25"

STUUR MIJ A.U.B. DE VOLGENDE TITELS TOE:

1. ....Comp. ....Bestelnr. ....
2. ....Comp. ....Bestelnr. ....
3. ....Comp. ....Bestelnr. ....
4. ....Comp. ....Bestelnr. ....

☐ Bovenstaand bedrag heb ik heden op uw *bank/giro/Belgische bank rekening (doorhalen wat niet) overgemaakt.
☐ Gaarne had ik mijn bestelling onder rembours ontvangen (uitsluitend binnen Nederland!).

Totaalbedrag van mijn bestelling	ƒ/Bfr. ....
Abonnee korting 10%	ƒ/Bfr. ....
OF	
Nieuwe abonnee korting 25%	ƒ/Bfr. ....
Subtotaal	ƒ/Bfr. ....
Verzendkosten	ƒ/Bfr. 12,00/250
Rembourskosten	ƒ 12,00
Totaal bedrag	**ƒ/Bfr. ....**

Handtekening
(bij minderjarigen voogd of een der ouders)

....

Datum:

....

Het Betere Spel, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam, fax: 020-6120053, K.v.K. Amsterdam 222.535 t.n.v. Rangeela BV, Bank ABN 54.75.53.854
Giro 44616 t.n.v. Hoog Spel, Bank België ABN Antwerpen 721-520 6427-40

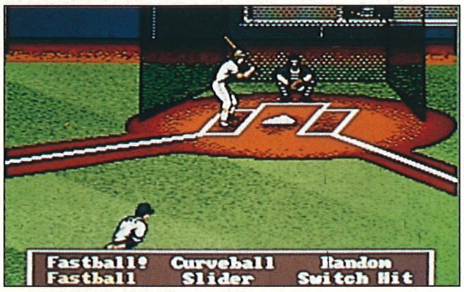
UNIEKE HOOG SPEL AANBIEDING VOOR SEGA MEGA DRIVE

HARDBALL (BALLISTICS)

Met meer dan 500.000 exemplaren is *Hardball* het best verkochte honkbalspel voor computers aller tijden. Nu ook beschikbaar voor de Sega Mega Drive als 8 Megabit cartridge.

Behalve het spelen van op zichzelf staande wedstrijden kan men ook deelnemen aan een wereldkampioenschap. Ongeacht het soort wedstrijd kan men kiezen uit verschillende moeilijkheidsgraden en kan men tegen de computer of tegen iemand anders aantreden.

Een wereldkampioenschap hoeft niet in een keer te worden uitgespeeld. Na elke wedstrijd krijgt men een wachtwoord waarmee men op een later tijdstip de draad weer kan oppakken.



In *Hardball* speelt men niet alleen honkbal, men kan ook optreden als coach van het team. Aan de hand van statistische gegevens kan men een tactiek uitstippelen of beslissen om spelers te wisselen.
Een werper heeft de keuze uit een groot aantal verschillende worpen, maar als hij te vermoeid raakt gaat hij fouten maken, u kunt deze werper dan beter vervangen.

Voordat men wedstrijden gaat spelen kan men zich het slaan van de bal eigen maken in de *'batting cage'*. Hier kan men zich bekwamen in het spelen tegen zowel rechts- als linkshandige werpers, maar ook trainen op het raken van een bepaald soort worp.

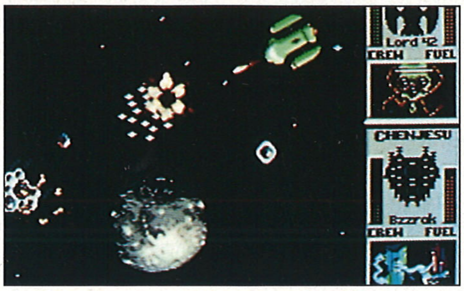
Hardball heeft sublieme graphics, gedigitaliseerde geluiden en fraaie muziek.

ƒ 149,50/BFR 2999
8 MEGABIT CARTRIDGE
(1 OF 2 SPELERS)
ENGELSTALIGE HANDLEIDING

OP ZOEK NAAR EEN SPEL?
BINNEN 24 UUR ANTWOORD BIJ
DE HOOG SPEL LEZER-SERVICE
020-6756888

STAR CONTROL (BALLISTICS)

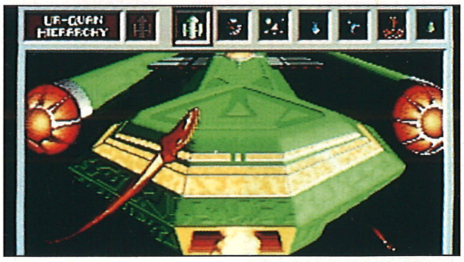
Het eerste 12 Megabit spel voor de Sega Mega Drive!



Star Control is een strategisch science-fiction *wargame* waarin de speler het als strijder voor de *Hierarchy* opneemt tegen de troepen van de *Ur-Quan*.
Het spel is zo ontworpen dat men het al na korte tijd kan spelen en men leert spelenderwijs omgaan met de uitgebreide menu-structuur. Het zal echter maanden kosten om alle mogelijkheden van dit spel te doorgronden. Zowel de *Ur-Quan* als de troepen van de *Hierarchy* kunnen over zeven verschillende typen ruimtevaartuig beschikken, elk met hun eigen karakteristieken en bewapening.

Star Control kan op verschillende niveaus worden gespeeld. Om te beginnen kan men de besturing van de verschillende ruimteschepen oefenen. Daarna kunt u zich bekwamen in het voeren van gevechten in de ruimte. Zodra u genoeg zelfvertrouwen heeft opgebouwd kunt u aan het echte spel beginnen. U moet strategische beslissingen nemen zoals het ontginnen en koloniseren van planeten, en het bouwen van fortificaties terwijl men ondertussen ruimteschepen door het heelal verplaatst en gevechten moet leveren.
Minder ervaren spelers kunnen de hulp van de computer inroepen voor het nemen van strategische beslissingen en/of het voeren van luchtgevechten.

ƒ 149,50/BFR 2999
12 MEGABIT CARTRIDGE
(1 OF 2 SPELERS)
ENGELSTALIGE HANDLEIDING



GAIARES (RENOVATION)

De Aarde is door haar bewoners langzaam maar zeker veranderd in een vuilnisbelt. Op een zekere dag wordt een bericht ontvangen van de *Leezaluth*, de nieuwe heersers van het heelal. Het bericht waarschuwt voor de komst van *Gulfers*, een groep inter-galactische terroristen die het heeft voorzien op het afval. Door alle verontreiniging in het afval kan het namelijk uitstekend dienst doen als wapentuig voor de terroristen.
De regering van *Leezaluth* eist van de Aardbewoners dat ze de *Gulfers* elimineren. Slaagt men daarin niet, dan zal de Aarde in zijn geheel worden opgeblazen. Geen prettig vooruitzicht natuurlijk, maar de beloning die in het vooruitzicht wordt gesteld is niets minder dan een nieuwe planeet zonder verontreiniging.



Gaiares is een schietspel in de traditie van illustere voorgangers als *R-Type*, *Salamander* en dergelijke. Ervaren rotten in het vak weten dan natuurlijk onmiddellijk dat *Gaiares* een horizontaal scrollend ruimte-schietspel is, met aan het einde van elk van de acht niveaus een *boss-monster*.

Opmerkelijk aan het ruimtevaartuig dat de speler bestuurt is de *TOZ*. Dit is een uniek wapensysteem in de vorm van een klein ruimtescheepje dat normaal gesproken aan het eigen toestel is gekoppeld. Zodra men de vijand tegenkomt kan de *TOZ* worden uitgezonden om zich aan een schip van de vijand te hechten. Hierdoor wordt informatie overgeseind met betrekking tot de bewapening van de vijand en het eigen schip selecteert op basis van deze gegevens automatisch hetzelfde wapen als waarover uw tegenstander beschikt. Er kleeft echter wel een nadeel aan het uitzenden van de *TOZ*. Aangezien deze module de wapensystemen bevat kan men niet schieten zolang de *TOZ* niet aan het eigen ruimtevaartuig is gekoppeld.

Zeer fraaie grapics en perfecte muziek.

ƒ 129,50/BFR 2599
(1 SPELER)
ENGELSTALIGE HANDLEIDING

Alle prijzen inclusief BTW. Betaling kan geschieden via Giro- of Eurocheque (max. 300 gulden) , bank- of girorekening of onder rembours. Belgische lezers worden verzocht uitsluitend te betalen via een Eurocheque in Nederlandse guldens (max. 300 gulden) of via overmaking van het bedrag in Belgische franken op onze rekening te Antwerpen. Helaas kunnen Belgische bestellingen niet onder rembours verzonden worden. Stuur nooit geld!!! Betalingen zonder inzending van de bestelbon kunnen niet in behandeling genomen worden.

NB. Om in aanmerking te komen voor de nieuwe abonnee korting dient de bestelbon tegelijk met de abonnementsaanvraag ingezonden te worden.

Verzending onder rembours: ƒ 12,00 kosten
Verzending onder ƒ 100,00/Bfr. 2000: kosten ƒ 12,00/Bfr. 1250

Verzending boven ƒ 100,00/Bfr. 2000: geen kosten

Verzending onder rembours alleen mogelijk in Nederland.

Zendt of fax de bestelbon of kopie daarvan naar:

Het Betere Spel
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax: 020-6120053

Aanbiedingen geldig tot verschijnen Hoog Spel 6

Mocht een programma niet laden, dan wordt dit - mits geretourneerd binnen 10 dagen - kosteloos vervangen. Alle produkten worden virus-vrij geleverd. Met virus besmette programma's worden niet terug genomen.
MS-DOS: niet laden c.q. niet correct functioneren wordt vaak veroorzaakt door RAM residente software; deze eerst verwijderen voordat u het spel laadt.



STIKKIE'S QUEESTE DEEL 1
HOE HET BEGON
DOOR
Beste Erwin,
Aangezien dokter Stikkie de ballen
verstand heeft van adventures heb
ik jouw brief van zijn bureau
gegrist en me maar eens over
jouw probleem gebogen.
(Geachte Ghlen, je gaat weer e
te ver. Zoals je weet is met
Dr. Stikkie's bureau heilig.
lezer, wat moet ik nu met
lastig figuur als Ghlen?? E
spel voor het beste voor
Als ik het goed begrijp ben
de deur heen,
vlaggetje kun
LINE
JE HERINNERT JE WELLICHT HOOG SPEL 4 .... DIT SOORT TAAL KUN JE OVER EEN ECHTE STIKKIE NIET ONGESTRAFT UITSLAAN.... WOEDEND PAKTE IK M'N KOFFER EN VERTROK...
IK BEN GEEN ZEEHELD....
GUPPE-KOP!
TOT GROTE WOEDE VAN DE ZEEBEWONERS IK ZAG 256 KLEUREN GROEN EN GEEL*
* ALLEEN MET VGA!
?
!!
ZONDER DAT IK 'T WIST WAS WRAAK AL ONDERWEG
HELLO, I AM STIKKIE...
FLOTS!
CUSTOMS
SPLETSJ!
AH, YES SIR YOU LOOK RATHER STICKY INDEED!
HA!
ENFIN... NA EEN FIKSE WASPARTIJ GING IK (MET HULP VAN EEN BEVRIENDE RAILROAD TYCOON (ZIE HS#1) OP WEG NAAR DE SCHOTSE HOOGLANDEN.
DAAR AANGEKOMEN...
GETVER! NU ALLEEN ROD STEWART NOG!
HAD IK AL SNEL M'N BUIK VOL VAN DIE TYPISCH SCHOTSE FOLKLORE
...EN TOEN ZO'N UITGEKOOKTE ME OOK NOG EEN PAAL HOUT AAN WILDE SMEREN ..... SCHIJN IK EEN OF ANDER WERELDRECORD TE HEBBEN GEVESTIGD...
?
OFFICIEUS, WANT DIE PAAL IS NOG NIET GEVONDEN!
NU WEES IEMAND ME EINDELIJK DE WEG NAAR GHLEN'S GEBOORTESTREEK:
PURE-MALT-SHIRE
WORDT VERVOLGD

In deze rubriek kunt u, gewaardeerde lezer(es), uw vragen en opmerkingen kwijt. De beste brief iedere maand verrassen we met software (vermeldt dus altijd uw computer), een T-shirt of wat Dokter Stikkie kon missen. Het is niet altijd mogelijk brieven volledig te plaatsen, in zo'n geval worden de belangrijkste vragen/opmerkingen geplaatst. Gezien de grote hoeveelheid correspondentie is persoonlijke beantwoording niet altijd mogelijk.

OP DE ZEEPKIST

Hallo redactie,

Nee, geen geslijm dat jullie het beste gamesblad zijn of zo, maar wel wat opmerkingen en/of klachten. Ja, het leven is hard dames en heren!

1. Helaas, het "redaktiehok" zullen jullie toch zelf op moeten knappen. En jullie hebben tenslotte de tijd tot augustus dus ga je gang. In ruil voor *Red Baron VGA* wil ik echter best een bus verf en een kwast komen brengen.

2. De brief in Hoog Spel 2 van L. Taylor, geheugen problemen i.v.m. 640KB. Ook ik geef de voorkeur aan *DrDos 5*, maar voor die tijd gebruikte ik het programma RECONFIG dat verschillende CONFIG.SYS en AUTOEXEC.BAT files kan bevatten. Hiervoor heb je wel een harddisk nodig. Hiermee kun je per spel een andere systeem instelling gebruiken en hoef je dus niet telkens met een aparte systeemschijf op te starten. Voor de volledigheid heb ik het programma bijgevoegd, misschien kunnen jullie het L. Taylor toe sturen.

3. Foei, eerst elke maand zo'n beetje te laat en dan ook nog tot augustus weg blijven. Wat moet ik dan de komende maanden? Hoezo geen nieuws? Kijk eens in de ACE van juni 1991. *Falcon 3*, hadden jullie ook kunnen bespreken in juni. Of bijvoorbeeld vertellen dat er een datadisk is met nieuwe vluchten voor *Their finest hour - Battle of Britain?* Of laat in de nieuwshoek eens wat foto's zien van *Secret Weapons of the Luftwaffe* enz. enz.

4. Foei ook voor alle zwart wit foto's. Jongens, en meisjes ook, begrijpen jullie nou nog niet hoe het werkt? Hoor ik iets over een leuk spel, ga ik naar de winkel. Vraag ik om een demo, als ze het spel al hebben, begint de handelaar hartelijk te lachen. Demo, kom nou gauw. Toen je die PC kwam kopen was je een aardige vent, maar nou moet je niet over software demonstraties gaan zeuren. Jullie snappen het al. Ik ben voor de beoordeling van een spel geheel van jullie, en kennissen die op goed geluk hebben gekocht, afhankelijk. Nou is een PC toch voornamelijk een visueel medium. Dus kleurenfoto's graag.

5. Zie punt 4. Software besprekingen. Ik ben dus grotendeels van jullie afhankelijk. Ga dan bij *Red Baron 2* niet een hele bladzijde geschiedschrijving plegen. Als ik dat wil kan ik ook een geschiedenisboek kopen. En dan ook nog vier foto's van vliegtuigen. Ja, dat die zwart wit zijn snap ik wel. Maar liever wat meer foto's van de verschillende schermen en wat meer over het spel zelf of zo.

6. Bijna tot slot, kunnen jullie bij de scherm foto's voortaan vermelden welke versie het betreft.

7. Goed genoeg gezeurd, oh jullie waren het allang zat. Voor de rest maken jullie een prima blad. Shit, toch nog zitten slijmen.

Olaf van Ginkel
Nieuwegein

Geachte Heer van Ginkel,

Uw gezeur valt niet echt slecht, uw kritiek is gedeeltelijk terecht en u maakt een hoop goed met het geslijm. Toch wil ik even ingaan op een aantal zaken.

ad 1. Dr. Stikkie wil donkerblauw, Ghlen Schots Paars terwijl de hoofdredacteur groen gestippelde bloemen wenst. Kunt u daarvoor zorgen?

ad 2. Met dank, het programma is naar L. Taylor verzonden.

ad 3. Tsja, daar gaan we weer. Hoog Spel test uitsluitend spellen die compleet, af en helemaal te spelen zijn; en zoveel nieuwe spellen waren er in de zomer niet. Veel wat in de Engelse bladen besproken wordt zijn gewoonweg geen complete versies van spellen. Falcon 3.0 is nog steeds niet af en zoals u in ons verhaal over de CES kunt lezen komt het misschien dit jaar niet eens. De missie disks voor Finest Hour zijn ook zoiets, deze worden al geruime tijd aangekondigd maar wanneer ze komen? Elke recensie die u voor augustus van Secret Weapons zag, is gebaseerd op een demo diskette, die ook wij al bijna een jaar in ons bezit hebben. Wilt u op basis daarvan een spel beoordelen? Dat kan gewoonweg niet! We hadden graag uw gezicht gezien toen u deze Hoog Spel opensloeg!

ad 4. We zijn het met u eens, het is een droeve zaak dat de doorsnee computerwinkel zijn klanten zo behandelt. Wat die zwart wit foto's betreft, we proberen ons leven te beteren.

ad. 5. Fout, fout, fout, meneer van Ginkel. Om optimaal van Red Baron te kunnen genieten is een forse dosis achtergrondkennis best wel nodig, al is het alleen maar om een en ander in het juiste historische perspectief te kunnen plaatsen. Wij zijn van mening dat zeker een spel als Red Baron waar de makers zoveel moeite en aandacht aan besteed hebben, het verdient in een breder kader geplaatst te worden. Bovendien vonden we de foto's van Fokker té mooi om niet te gebruiken. Wij prijzen uw begrip voor deze zwart wit foto's dan ook ten volste!

ad. 6. Te laat!

ad. 7. Nog zo'n vloek en we schrappen uw brief.

We zien gaarne uw bussen verf tegemoet plus twee grote en één middelgrote kwast; in ruil hebben we alle 256 VGA kleuren van Red Baron met een welgemikt schot vanuit onze boordwapens tegen uw voordeur gepleisterd. Eigen schuld, had u maar niet zo moeten slijmen.



Beste Hoge Spelers,

Kunt u mij vertellen waar ik de volgende Amerikaanse Nintendo spellen kan kopen? Ik wil graag *Double Dragon III, Star Wars, Turrican, New Zealand Story* en *Rainbow Island.*

Oja, ik vind jullie blad FANTASTISCH maar kunnen jullie geen sterker papier gebruiken? Ik lees jullie blad altijd kapot (ik lees normaal nooit).

Bart Monbaliv
De Haan, België

Beste Bart,

Ook jij valt gedeeltelijk in dezelfde kuil als de vorige briefschrijver. Double Dragon III, Star Wars en Turrican zijn nog lang niet af, lees maar over ons bezoek aan Lucasfilm en de CES in Chicago. Maar, zelfs wanneer de spellen gewoon te koop zijn in Amerika moet je ze toch niet kopen. De officiële Nintendo spellen zijn namelijk beschermd met de zogenaamde sleutelchip. Dit betekent dat op een Nederlands of Belgisch Nintendo Entertainment System (NES) alleen maar Nederlandse/Belgische spellen gebruikt kunnen worden. Koop je een spel in Duitsland, Engeland of Amerika dan werkt het gewoon niet. Of je moet daar ook een NES gekocht hebben. In feite betekent dit dus dat je alleen die spellen kunt kopen die verkocht worden in het land waar je de NES gekocht hebt.
Daarnaast zijn er ook niet-officiële spellen voor het NES. Deze worden door andere fabrikanten gemaakt en gebruiken de sleutelchip niet. Nintendo heeft dit niet graag en probeert deze spellen te verbieden. Nu hoeven ze daar wat ons betreft niet al te veel moeite voor te doen, de meeste van die spellen zijn gewoon rotzooi en zonde van je geld.
Voor de Game Boy kun je de spellen overal ter wereld kopen, alleen moet je wel uitkijken geen Japanse versie met Japanse teksten te kopen, dat speelt niet echt lekker.

Het papier met plastic overtrekken helpt misschien, je kunt Hoog Spel dan zelfs in bad lezen. We zullen erover nadenken.

• • • • • • • • • • • • • •

Geachte Hoog Spel redactie,

Ik zie heel vaak in advertenties voor spelcomputers staan "met PAL of Scart". Wat betekent dit?

Pieter Willem Slootweg

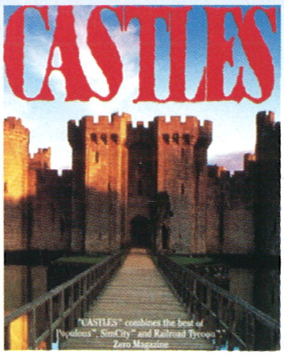
Beste Pieter Willem,

Er zijn verschillende TV systemen in de wereld. Japan en Amerika hebben NTSC, de meeste landen in Europa PAL en enkele, zoals Frankrijk, SECAM. Wanneer je een (spel)computer op de TV wilt aansluiten moet de computer wel het goede signaal geven. Een japanse (spel)computer zal een NTSC signaal afgeven en dus niet werken op een Europese PAL of SECAM TV. Natuurlijk is een computer om te bouwen, in de praktijk blijkt dit zeer kostbaar te zijn en zeer vaak gewoon niet goed te werken.

Sinds enige jaren is er ook de SCART aansluiting voor TV's en monitoren. Met een SCART aansluiting sluit je een computer zo op de TV aan dat het nietmeer belangrijk is of de computer PAL of NTSC is. De technische uitleg gaat te ver voor deze rubriek, maar het werkt. Alleen moet je er rekening mee houden dat sommige computers zoals de Super Famicom eigenlijk zo'n aansluiting niet kennen en dat er dus in de computer veranderingen aangebracht moeten worden om een SCART aansluiting mogelijk te maken. En hoe goed dit gebeurt hangt helemaal van diegene af waar je het apparaat koopt. En natuurlijk moet jouw TV ook een SCART aansluiting hebben.

SORRY BESTE ZON
MET DEZE BLOEDHETE TITELS
ZIT NIEMAND OP HET STRAND

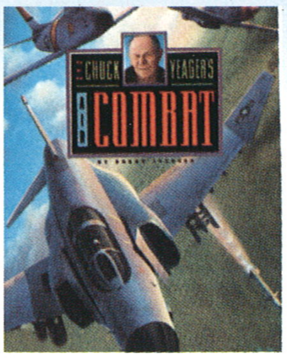




CASTLES

U bouwt het kasteel van uw dromen, vecht tegen bloeddorstige draken, wordt betrokken in landverraad, stuurt troepen overzee en verdedigt uw gebied tegen aanvallende legers.

MS-DOS 640k CGA/EGA/VGA
Adlib, Soundblaster, Roland



CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT SIMULATOR

In deze simulatie vliegt u 50 missies in drie tijdperken. U kunt zelf missies opstellen en deze vervolgens vliegen. 6 elite piloten. 18 verschillende tegenstanders. Amateur en expert niveau. Gedigitaliseerde stem van Yeager.

MS-DOS CGA/EGA/VGA min. 10 Mhz
Adlib & Soundblaster



MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE

Neem plaats achter het stuur van een razendsnelle Formule 1 bolide en scheur de baan op. Of test een nieuw prototype voor een fabrikant. Stock car races. U kunt uw race vanuit zes camera standpunten opnieuw beleven.

MS-DOS AT 640k EGA/VGA min. 10 Mhz.
Adlib & Roland

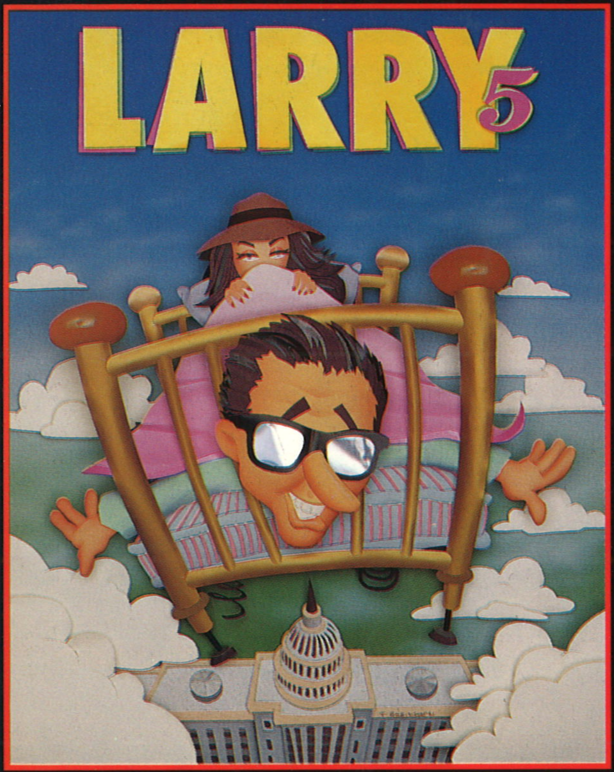


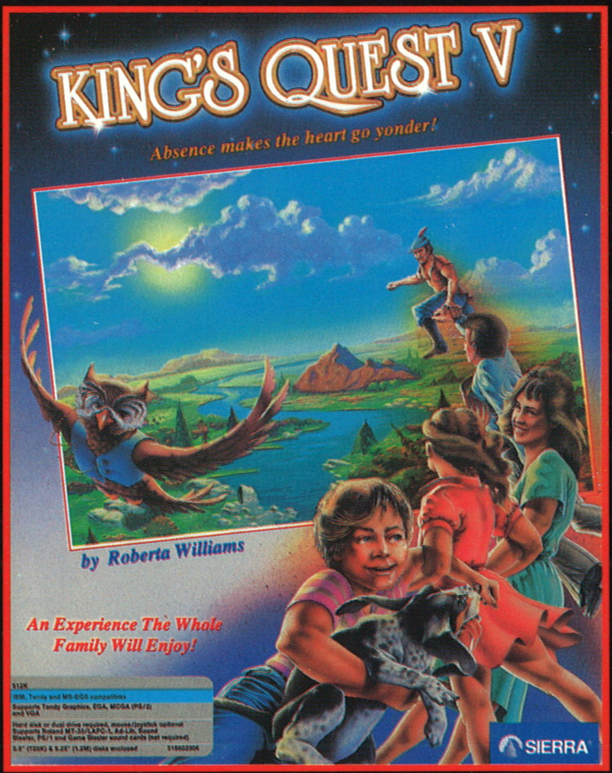
SUMMER TREASURES

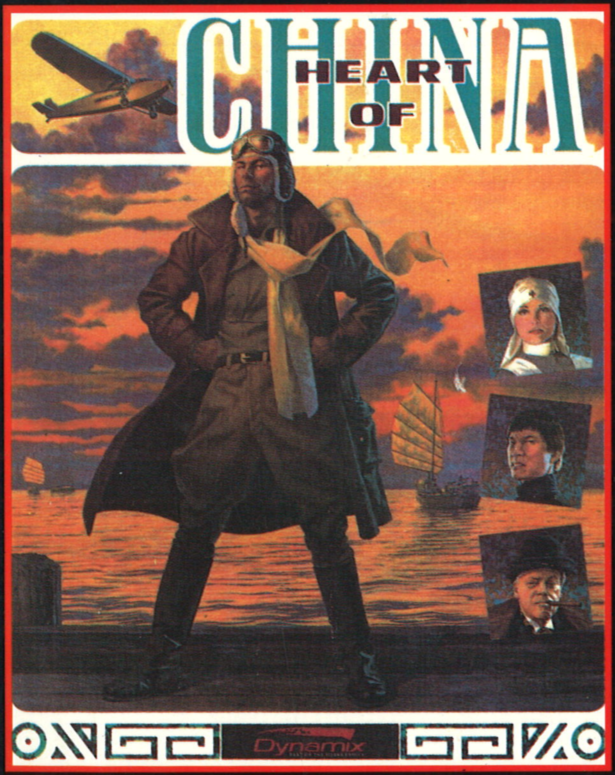
Distributie Nederland: Homesoft, Küppersweg 63, 2031 EB Haarlem
Tel. 023-311241 Fax 023-318488
Distributie België: TSD, Küppersweg 65, 2031 EB Haarlem,
Tel. 023-319273 Fax 023-310400

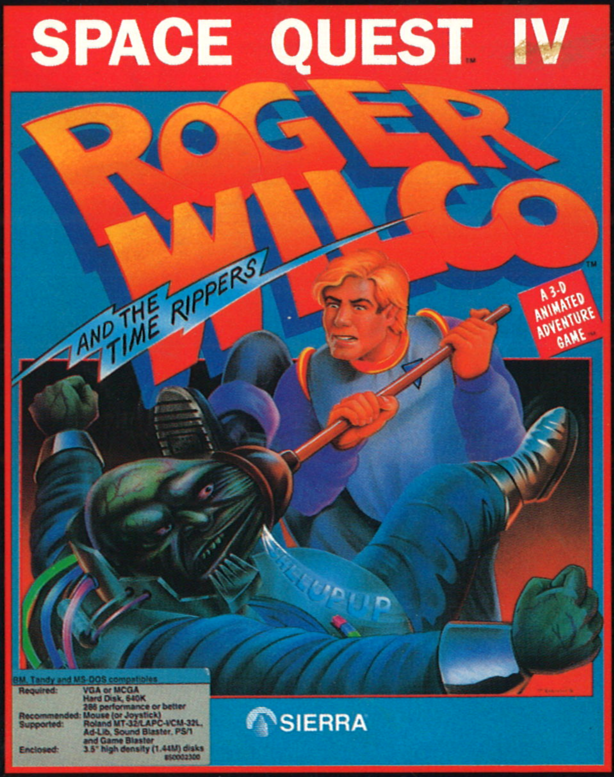
ELECTRONIC ARTS™

'N AVONTUURLIJKE WERELD









SIERRA®

Distributie Nederland: HomeSoft, Küppersweg 63, 2031EB Haarlem. Tel: 023-311241 Fax: 023-318488
Distributie België: TSD, Küppersweg 65, 2031EB Haarlem. Tel: 023-319273 Fax: 023-310400